

Сергей Водолеев

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЛУЧШИХ ИГР ДЛЯ IBM PC





Quake
Duke Nukem 3D
Virtua Fighter PC
Wing Commander IV
Settlers II
CyberStorm
Worms +
и многое другое

Sloth II
захватывающая
ролевая игра
в Internet



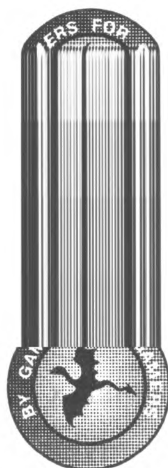


ПИТЕР

2

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЛУЧШИХ ИГР ДЛЯ IBM PC

Сергей Водолеев



Сергей Водолеев

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ЛУЧШИХ ИГР ДЛЯ IBM PC



Сергей Водолеев (автор-составитель)

Энциклопедия лучших игр для IBM PC

Выпуск 2

Главный редактор	*В. Усманов*
Заведующий редакцией	*К. Крайн*
Художественные редакторы	*П. Кудряшов, С. Лебедев*
Художник	*П. Кудряшов*
Корректор	*В. Листова*
Оригинал-макет подготовил	*П. Анджан*

ББК 32.973

УДК 681.3:794(03)

Водолеев С.

В62 Энциклопедия лучших игр для IBM PC. Выпуск 2 (+CD) — СПб: Питер,1997. — 640 с.: ил.

ISBN 5-88782-199-X

Во втором выпуске «Энциклопедии» С. Водолеева читатели найдут описания таких популярных игр, как Quake, Z, Duke Nukem 3D, Virtua Fighter PC, Wing Commander IV, Settlers II, CyberStorm, Worms+ и многих других. А для самых прогрессивных геймеров автор подготовил приятный сюрприз — подробное описание ролевой игры в Internet Sloth 2.

ISBN 5-88782-199-X

Издательство «Питер Пресс». 194044, С.-Петербург, Выборгская наб., 27. Лицензия ЛР № 063798 от 26.12.94.

Подписано в печать 30.12.96. Формат 70×100 1/16. Усл. п. л. 52. Тираж 10 000 экз. Заказ № 303.

Отпечатано с диапозитивов в ГПП «Печатный Двор» Комитета РФ по печати. 197110, С.-Петербург, Чкаловский пр., 15.

Содержание

Открытое письмо всем 4
Введение 9
Обозначения 12



Приключенческие игры 13

ANGEL DEVOID: FACE OF THE ENEMY 14
ALIEN ODYSSEY 22
BAD MOJO: THE ROACH GAME 35
CHRONICLES OF THE SWORD 41
CHRONOMASTER 49
KINGDOM OF MAGIC 67
KNIGHT'S CHASE: TIME GATE 80
NORMALITY 89
RIPPER 102
SPYCRAFT: THE GREAT GAME 115
URBAN RUNNER 126
PRISONER OF ICE 134



Стратегические игры 145

ASCENDANCY 146
MISSIONFORCE: CYBERSTORM 172
FANTASY GENERAL 207
SPACE BUCKS 240
THE SETTLERS-2: VENI, VIDI, VICI 261
Z 289



Имитаторы 315

TERRA NOVA: STRIKE FORCE CENTAURI 316
WING COMMANDER-4: PRICE OF THE FREEDOM 351



Ролевая многопользовательская on-line игра Sloth II 373

Заклинания мага 409
Навыки воина 425
Навыки вора 426
Уровни опыта 427
Карта мира Sloth II 428
Социальные команды общения 438
zMUD. Краткие сведения 444
Сокращения 445



Аркадные игры 447

DUKE NUKEM 3D 448
QUAKE 467
CYBERIA-2: RESURRECTION 498
WORMS + ... 508



Единоборства 549

VIRTUA FIGHTER 550
RISE OF THE ROBOTS-2: RESURRECTION 565
XENOPHAGE 575
PRAY FOR DEATH 581

Коротко о любопытном 587
Секреты игр 621

Открытое письмо всем



Всем привет, друзья-геймеры и не только!

Как правильно считают мои друзья-американцы — сам себя не похвалишь, никто тебя не похвалит. Напишу немного о себе. Кому неинтересно — а нескольких таких людей я знаю лично — смело пропускайте.

Родился в 72 году в Ленинграде, все время живу здесь и всю жизнь без ума от сказок, фантастики, а как только впервые прочитал бессмертного классика Желязны, то, конечно, и фэнтэзи. Учился выживанию в физматшколе № 30. Там же и увлекся, заметьте, не скучной физикой и математикой, а компьютерами и, в особенности, играми на них. Похоже, увлекся всерьез и на всю жизнь.

Думаю, что видел почти все игры, прошедшие для лучшей в мире игровой платформы IBM PC. Дорогая IBM, ты всегда была моей любимой легендарной компьютерной компанией. Дорогой PC, не стоит огорчаться, что аркадные автоматы и самые модные домашние приставки все еще на шаг впереди тебя. Вспомни лучше, что семейства Amiga или, скажем, Apple Macintosh, игры на которых в свое время были в десять раз эффектнее, чем твои, в настоящее время как игровые компьютеры абсолютно мертвы и воскрешению не поддаются. Будет время, обгоним и автоматы. Тем более, у нас в кармане уже игры по Internet.

Как сейчас помню потрясение при виде первого симулятора Jet, где в графике CGA очень медленно можно было летать на F16 или F18. Как азартно мы резались в Rally, одну из немногих игр для двоих, которые тогда встречались! Какое удивительное впечатление произвел King's Quest I! Как, игра может понимать язык, пусть даже английский?! Это была первая приключенческая игра, и это был поистине чудесный, волшебный мир, который сотворял для нас PC, в то время еще называвшийся IBM PC XT (настоящие IBM были с тяжеленькой металлической клавиатурой; я отдам сейчас любые деньги за такую). Когда я впервые увидел King's Quest, я не знал английского языка. Сейчас у меня огромный словарный запас, и я читаю что захочу. Я никогда не изучал английский. Меня научили любимые игры.

Это — самые ранние впечатления. И дальше — несколько лет, когда каждая новая игра — событие. Когда чуть ли не каждая новая программа открывала нечто не испытанное доселе. Мы, геймеры тех времен, радовались как дети каждому новому миру. Взрослые серьезные компьютерщики и совсем молодые ребята. Было нечто, что объединяло нас.

Мир менялся, и в нашу жизнь пришло множество новых вещей. Я знаю и люблю большинство видов эскапизма. Я люблю настольные и ролевые игры во всех видах (одну мы даже выпустили как-то на русском языке). Я очень люблю хорошие книги (конечно же, в основном фэнтэзи и фантастику, но сейчас все труднее и труднее найти что-то новое и интересное). Я увлекаюсь видеофильмами (конечно, на те же темы, плюс талантливые комедии, пародии и мультфильмы, особенно японские). Я люблю, в общем, все, что дает пищу моему воображению. Я уважаю Эйнштейна за то, что он сказал: «воображение важнее знания», хотя и имел в виду нечто иное, чем я. Я преклоняюсь перед Ником Перумовым, потому что то, что он сделал для нашей литературы, многого стоит, и, кроме того, все его ранние книги действительно превосходны, это даже не обсуждается. Сейчас я поглощен Internet и часто прихожу в удивительный мир Сети, и меня страшно увлекают люди, которые тоже живут там, — об этом я расскажу вам немного погодя. Но первая и самая сильная любовь — это компьютерные игры. Я долгое время кропотливо собирал их и играл. Они все передо мной — с самого начала до сегодняшнего дня. И я надеюсь, что понимаю их.

Мне всегда казалось обидным, что очень многие люди даже не слышали о множестве удивительных миров, одно время составлявших изрядную часть смысла моего существования. Мировая индустрия развлечений не слишком-то торопилась в нашу часть мира. Она и теперь не слишком-то спешит, что уж говорить о том, что было несколько лет назад! Даже сейчас — многие ли знают о классических ролевых играх? А о карточных боевых системах, наподобие Magic the Gathering? А покажите человека, способного перечислить хотя бы треть всех фильмов-фэнтэзи, даже тех, что вышли у нас? В Америке это знает каждый школьник. У нас не Америка. Но подобные вещи могли бы сделать богаче и насыщенней жизнь многих людей и здесь. Потому что это эскейпы. Бегство от реальности. Не в наркотическое опьянение, не в опиум религии, а в мир собственного воображения. Это одно из самых значимых творений человечества.

В свое время мы пробовали сделать многое. Игровой центр, клуб ролевых игр, выпуск своих настольных игр, пробовали писать свои компьютерные игры и создавать ролевые системы, делать телепередачи. Почти все со временем умерло. Коммерция и благие намерения мало совместимы друг с другом в нашей стране в наше время. Но мы не устаем пытаться. В конце концов, это же интересно. Во все времена нас поддерживало главное — публикация материалов о компьютерных играх. Все началось с рубрики в самой популярной питерской рекламной газете — Реклама-Шанс. Мы вели ее постоянно, профессионально, и то, что мы писали, всегда вызывало живой интерес. Потом поступили новые предложения, и сейчас мы публикуем обзоры и описания уже в десятках изданий, преимущественно в Петербурге, но и в других городах. И всегда это был качественный, профессионально написанный и правдивый материал — ведь нам не было нужды идти на поводу у торговли, а если мы что-то продавали и сами (и одно время у наших партнеров было совершенно уникальное игровое хозяйство) — мы всегда старались, чтобы это было действительно лучшим и уникальным. До сих пор помню обиду одной из фирм, которая почему-то считала, что на предлагаемых ею односкоростных CD-драйвах можно играть. В общем-то, вот эта система публикаций и несколько проектов, всегда рождавшихся вокруг нее, и стала называться компанией «Фантом». Компания «Фантом» официально не существует, это чисто рекламное название, хотя логотип — наш дракончик — и является официально зарегистрированной торговой маркой.

Сейчас мы снижаем нашу активность по периодике. Дело в том, что мы серьезно занялись книгами по играм. Хотим выпускать их быстро, хорошо и много. Наша новая серия, второй том которой вы держите в руках, уверенно заняла свое место в книжных магазинах и на полках геймеров, и не думаю, что продолжение вас разочарует.

Почему я все время говорю «мы»? Конечно, в начале я почти все делал сам. И, конечно, как каждому понятно, — с тем объемом, что мы пишем сейчас, никакой человек в одиночку справиться не в состоянии. Теперь на книгах красуется «автор-составитель», а на публикациях «материал предоставлен». Со мной работает целый большой коллектив. И в том, что касается написания материалов, и в том, что касается поддержки, ведения баз данных, игровой лаборатории, сети и прочих вещей, без которых многое из того, что мы создаем, было бы невозможным. Спасибо всем, особенно Олесе Сербиной, помощь которой была зачастую особенно значима. Сейчас мое имя служит уже скорее символом всей компании, и, смею надеяться, знаком качества — ведь я по-прежнему много пишу и, конечно, внимательно слежу за качеством материала, дорабатывая практически каждый. Что делать — все в этой жизни успеть невозможно, хотя бы и очень хотелось.

Мое последнее увлечение — Internet и все, что он может дать — киберкультура, кибержизнь, иные способы существования и, конечно, игры. Я вообще люблю сетевые игры, а игры в Internet — это нечто. Не для всех, впрочем, так как наибольшее удовольствие я лично получаю от игр без графики вообще. Игры MUD могут надолго проглотить человека с воображением. Одну такую игру мы описали в этой книге.

Вообще, я всех призываю как можно скорее подключаться к Internet (В Петербурге могу порекомендовать провайдера DUX. На данный момент он нашей компании наиболее симпатичен — чисто в плане общения с людьми, которые там работают.) Совершенно очевидно, что в следующем веке эта вещь будет необходима как воздух, а сейчас она просто потрясающе занимательна, не говоря уж о том, что уже теперь она может заменить многие явления реальной жизни. Кстати, это — прекрасная возможность найти себе множество друзей во всем мире, друзей, которых будут волновать не ваши успехи или неудачи, а ваша личность и мысли.

У меня сейчас множество планов, связанных с Internet, все они интересны, но времени не хватает, и начнутся они, думаю, не сразу, а вот-вот. Что мне нужно прямо сейчас — так это познакомиться с людьми, которые, как и я, живо интересуются сетью и ролевыми играми в ней, и для которых сеть — не просто большой справочник и почтовая система, а Нечто. Нечто, что живет само по себе и реально меняет их жизнь. Так что всех, кто хочет вступить в Mudder-Club (или MudHead-Club), чтобы вместе исследовать пространство Сети и делиться впечатлениями, — прошу писать мне (e-mail ниже). Я знаю в России немало старых фанатов MUD со стажем в несколько лет, особенно в Москве, куда Internet пришел намного раньше. Не хочу ни у кого отнимать лавры первенства — ребята, вы действительно профессионалы в этом деле и собаку съели на вещах, которые мы изучаем. Мы просто увлечены и только начинаем, так что не бейте нас слишком больно, ладно? Если хотите помочь, добро пожаловать.

Вообще, я думаю, что будущее человечества как техногенной в целом цивилизации в изрядной мере лежит в киберпространстве и надо осваивать его прямо сейчас. Я сам в немалой степени связываю свою будущую жизнь с Internet. Присоединяйтесь, и будем менять мир.

Ну вот, вроде бы и все. Мой электронный адрес pphantom@dux.ru. Наша WWW-страница подраздел http://www.convey.ru. На данный момент она переживает затянувшуюся стадию начального конструирования.

Сейчас меня можно встретить чаще всего:

- в MUD-игре Sloth II под именем Phantom (Hi, friends, if you read this!).
- в графическом MUD Realm незабвенной фирмы Sierra под именами Phantom и PPhantom (информация по игре на www.sierra.com).
- в chatter-системе (типа MUD, но только для общения) The Resort под именем TimberWolf (найти выход можно через www.mudconnect.com или zMUD).

С. Водолеев

Водолеев Сергей и компания Фантом приносят свою благодарность

Мещанчуку Антону Владимировичу за предоставление доступа к его коллекции игр, общую поддержку и заботу.

Дмитрию Редлиху за замечательную вводную статью, теплое отношение и оказанную помощь.

Спасибо ребятам из NWL (mmm^ и остальным), которые показали мне, как на самом деле нужно играть в Warcraft II.

Фирме Логрус за понимание и в надежде на будущее сотрудничество.

Our special thanks to Brian Hayward from Lawrence, Kansas U.S.A. also known as Jake from Sloth II.

We all here worship to you, Zugg (in RL Mike from Los Alamos, New Mexico). Your zMUD client is the most useful program i ever used.

Почему мы играем?

Итак, почему? Писать на конкретную тему трудно вообще, на эту же тему даже трудно говорить — столь обширна, противоречива и в то же время неуловимо очаровательна запредельная территория человеческого ума, удивительный, никогда не существовавший ранее гибрид творчества, логики и новейших технологий, место, где нет возраста, времени или пространства — страна компьютерной игры, terra ludenica.

...Хотелось написать обыкновенную, в меру добротную статью о настоящем и будущем рынка компьютерных игр. Таких статей в настоящее время появилось немало на страницах соответствующих изданий. Делается это достаточно просто — нужно всего лишь описать несколько последних игр, внеся в текст комментарии по собственному вкусу, не забыв помянуть добрым словом техническую оснащенность используемой машины. В общем-то писать о том, как и во что играть, легко. Гораздо труднее объединить в короткой и сумбурной заметке свои давние идеи, пытаясь ответить на вопрос: почему мы играем? Как это происходит? Что движет игроком?

Тема игры стара как мир. Йохан Хейзинга в фундаментальном труде «Человек играющий» дал детальный анализ игровому компоненту в истории и культуре человечества, косвенно поднимая вопрос, не является ли вся культура (да и наука по большей части) бесконечно развившимся игровым принципом. Роджер Желязны упоенно писал о своих мыслях и чувствах во время создания крайне сложной «самодостаточной» игровой системы, своего рода компьютерного микрокосма, пропитанного духом Янтарного королевства. Сид Майер, один из самых высокооплачиваемых американских «игровых» программистов, отец легендарной «Цивилизации», периодически выступает перед читателями журнала Computer Gaming World с захватывающими историями создания того или иного шедевра. Играют люди разных возрастов, религий и рас, дети легко теснят взрослых на аркадном поприще, а взрослые берут угрюмые реванши в мистических и опасных мирах «Ультимы» или «Фантасмагории». И так далее...

А все же, что заставляет взрослых, подростков, зрелых и умудренных людей просиживать часы и ночи напролет, тереть покрасневшие глаза, разминать затекшие пальцы и, отмахиваясь от родителей, супругов и коллег, красться вместе с Принцем по дворцам и подземелиям Багдада, с боями вести «Рапир» в сектор Энигмы, пристраивать очередной квартал к мегаполису собственного сочинения или ломать голову над загадками обезьяньего острова? Играть, то есть?

Мне часто приходится спорить с людьми, считающими компьютерную игру идиотской тратой времени, нервов и денег. Спорить с неигравшим о гениальности игры — это все равно, что рассказывать дальтонику о гениальности Гогена. Никого не удивляет необходимость учиться понимать, ценить и любить авангардную прозу, поэзию и живопись различных школ. Самому же быстро развивающемуся виду синтетического искусства в этой части отказано!

Так вот. Не скука ведет к игре; упоминая ее, люди сильно заблуждаются, ибо многие игры требуют большей концентрации и внимания, чем любая из ситуаций повседневности, а уж изучение правил и методик иной игры можно порой сравнить с миниэкзаменом. Не праздное желание убить время — однажды игравший в серьезные ролевые игры подтвердит, что для успешного действия требуется нешуточное «вживание в образ», напряжение тех самых, любимых Толкиеном «мышц фантазии». Не говоря уже о том, что большинство молодых адептов обязаны играм приличным знанием английского (автор сам сиживал по многу часов за сказочным артуровским Camelot'ом, обложившись всевозможными словарями).

Компьютерная игра в известной степени есть образ жизни, и многие сегодняшние хакеры подтвердят, что именно игры привили им любовь к программированию, определив этим весь дальнейший жизненный путь. Перечислять можно бесконечно. Тот, кто испытал это сам, не нуждается в комментариях. Никогда не испытавший — не поймет, пока не попробует. Путь игры тернист, и требует он от человека некой отстраненности по отношению к реальности, как будто отражение нашего мира в зеркале разума слегка исказилось, вернее — сдвинулось, запев при этом чарующую, еле различимую песню. Когда это случается, в жизни возникает еще одно, доселе закрытое измерение. Пока вы сами не ощутили тяжесть низкого потолка в лабиринтах «Ультимы», разрывы вражеских ракет на броне своего звездолета или не отчаялись в бесплодных попытках разгадать загадки Некромантов — вам не понять странной прелести этой второй жизни, места, где мечта, сон и фантазия сплелись воедино; где в борьбе и победах просыпается вечный Ребенок, живущий в каждом из нас, наше подспудное, полузабытое эго.

Здесь и кроется ответ. Миротворчество, как способность авторов создать альтернативную реальность с иными Образами и Атрибутами вещей, делает эту область культуры столь притягательной. Желание погрузить «Я» в тень иного существования, мифа, в другую среду, опасную и неизведанную. Вечная тяга к приключениям и красоте, ибо настоящая Игра всегда красива не только великолепной графикой и музыкой, но и тем особенным сжимающим в груди чувством, которое безошибочно укажет на прикосновение к самым искренним мечтам и чаяниям других, воплотивших свою страсть в жизнь для Вас, как для друзей. Игра гуманна, победа добра и зла в ней лежит на чаше Ваших весов, и Вам решать судьбу нового мира и многих других, живущих Вами судеб. Играя, Вы рождаете мир.

Адепт индуизма сказал бы, что игрок как Атман сплетает еще один слой Майи сообразно своим способностям, силам Сновидца — воле к Добру или ко Злу. Мы вечны во вселенной своей игры, и перед нами бесчисленное множество перерождений.

Виктор Пелевин в рассказе «Принц Госплана» вывернул душу играющего. Мир — та же игра, мы вольны выбрать ее, отменить или начать сначала, осознав иллюзорность своих действий. Важно здесь то, что играем мы только по доброй воле, да и делаем это с радостью (по крайней мере я не видел хмуро и раздраженно играющих людей, чего, к сожалению, нельзя сказать о жизни повседневной). А это очень немало.

Отвлекаясь на подробности, забываешь о главном. Признавая игру, мы признаем духовность. Как сказал Хейзинга, «игра не есть материальное». Играя, человек поднимается выше простой целесообразности, выше ограниченности повседневных забот материального мира, ведь игра внеразумна.

В общем — играйте! Это не гимн, не агитация и уж тем более — не попытка увлечь. Просто мысли вслух. Мы-то были в удивительной и прекрасной стране, называемой Игрой. Мы пребываем в ней все время, мы свидетельствуем.

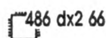
Дмитрий Редлих

Мультимедиа-Клуб (095) 158-5386

E-mail: azazello@mpcclub.msk.su

Обозначения

При описании игр были использованы следующие обозначения:



тип и частота процессора.



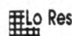
объем оперативной памяти.



быстродействие CD-ROM-драйва.



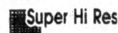
быстрая видеокарта.



низкое разрешение (например, 320x200 или 320x240).



высокое разрешение (например, 320x400 или 640x480).



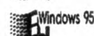
сверхвысокое разрешение (например, 800x600 или 1024x768).



операционная система MS-DOS.



операционная система MS Windows 3.1 или 3.11 / Windows 95.



операционная система MS Windows 95.



количество компакт-дисков.



размер RIP-версии игры на винчестере в неупакованном виде.



размер RIP-версии игры, запакованной архиватором ZIP.



в игре активно используется оцифрованное видео.



в игре активно используется оперативный трехмерный обсчет.



возможное количество играющих.


вариант игры нескольких игроков за одним компьютером.


вариант игры нескольких игроков по почте.


вариант игры нескольких игроков по кабелю.


вариант игры нескольких игроков по модему.


вариант игры нескольких игроков по локальной сети.


вариант игры нескольких игроков по Internet.

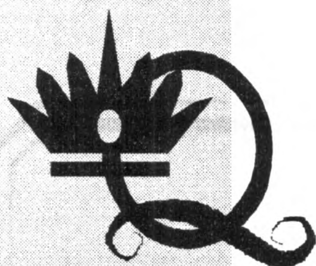

вариант управления при помощи клавиатуры.


вариант управления при помощи мыши.


вариант управления при помощи джойстика.


вариант управления при помощи геймпада.

Если рядом с устройством управления поставлен восклицательный знак (!), значит, данное устройство наиболее удобно для управления.



Приключенческие игры

ANGEL DEVOID: FACE OF THE ENEMY

Падший ангел: Лицо врага

Информация

Год выпуска	1996
Распространитель	Mindscape
Разработчик	Electric Dreams Inc.
Категория	Приключение VIDEO
Минимальные требования	486 dx2 66, 4 Мб, CDROM 2x
Желательно	Pentium 75, 8 Мб, CDROM 4x, FAST VIDEO
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Hi Res
Размер	4 CD
Количество игроков	1 чел.
Управление	

Атмосферу Angel Devoid перепутать невозможно ни с чем. Мрачная и загадочная обстановка города-мегалополиса, в котором готическая архитектура гигантских небоскребов причудливо смешивается с яркими неоновыми рекламами, а на улице всегда стоят вечные сумерки, где среди исполинских домов снуют летающие машины, а человеческая жизнь не стоит ни гроша, где агонизирует зашедшее в тупик технократическое общество... Конечно же, это классический стиль «киберпанк», придуманный американским писателем Гибсоном.

После экологических катастроф, унесших миллиарды жизней, земное правительство начинает разработку шахт на Марсе. Со временем марсианские поселенцы объявляют о своей независимости; разгорается конфликт, который кончается чрезвычайно жестоким геноцидом и уничтожением колоний на Марсе. Один из марсианских мятежников по имени Эйнджел Девойд (что буквально переводится с английского как Павший Ангел), бывший капитан элитной марсианской роты Death-7, перебирается на землю в украденном космическом корабле и становит-

ся... начальником полиции города Нео-Сити. Однако его карьера оказывается довольно короткой — он убивает всесильного мэра города, взяточника и мерзавца, и переквалифицируется в террористы. Как выясняется по ходу игры, он собирается создать на Земле столько проблем, чтобы на борьбу с новыми колонистами Марса у властей не было ни сил, ни времени. Думаете, эта роль уготована вам? Ничего подобного. Ваш персонаж — полицейский Джейк Харт, который после организованного Девойдом «дорожного происшествия» попадает в больницу и в результате пластической операции становится как две капли воды похож на марсианского террориста, за голову которого объявлена громадная награда. Разумеется, переговоры с властями не помогут, а все вокруг — от полиции до преступных шаек — объявляют на него охоту. Харту приходится заняться выживанием и искать своего двойника.

Angel Devoid выделяется на фоне других мультимедиа-приключений и интерактивных фильмов сразу по нескольким причинам. Игровая интрига весьма занимательна и превосходно подошла бы для фантастического боевика, а видеоролики выполнены с отрадным качеством, какое в мультимедиа-приключениях последнего времени встречается довольно редко. Но даже это еще не все! В игре часто приходится действовать прямо во время воспроизведения очередного ролика — и от вашего вмешательства зависит, чем же этот ролик завершится. Такой подход приятно отличается от привычного принципа «сперва смотри, потом действуй» и больше соответствует тому, что нам хотелось бы называть «настоящей интерактивностью».

Наконец, обращает на себя внимание и то, что практически вся игра идет в виде «из глаз» — однако она построена без привычного по играм типа Doom или Quake трехмерного синтеза, а исключительно на базе видеороликов. Получается довольно своеобразное кино, увиденное глазами главного героя. Денег на постановку не жалели — до миллионного бюджета Wing Commander 4, конечно, далеко, и все же игры такого класса, как Angel Devoid, встречаются нечасто.

Игра ориентирована на взрослую аудиторию, в ней довольно много крови и насилия. Кроме того, Angel Devoid не имеет себе равных по количеству способов, которыми вы можете отправиться на тот свет в роли главного героя. Любое неправильное или несвоевременное действие или хотя бы задержка с правильным действием, неверно выбранная линия поведения в разговоре — бац! (хрясь! бабах! вжик! и т. д.), и можно смело восстанавливать игру. Иногда доходит до абсурда. Например, в игре имеется момент, когда на глазах героя его случайная знакомая вдруг без особой причины скидывает с себя платье и бросается вниз с небоскреба (население Нео-Сити вообще отличается экстравагантностью). Джейк запросто может последовать за ней и прыгнуть вниз — просто так, за компанию.

В игре, конечно, имеются свои недостатки, впрочем, до сих пор не приходилось видеть ни одного мультимедиа-приключения, которое можно было бы назвать идеальным. Сюжет местами излишне прямолинеен, не хватает интерактивности — ассортимент возможных действий не так уж и широк. И все же игра совершенно определенно заслуживает внимания и того, чтобы провести за ней несколько дней (или часов — если пользоваться описанием).

Управление

Все 100% игровых функций выполняются исключительно с помощью мыши, клавиатура понадобится только для одного — после смены компакт-диска бывает необходимо нажать любую клавишу.

Основная часть экрана отведена под игровую область, где выводятся все видеоролики. Собственно, все основное управление игрой и сводится к щелчкам мышью в нужных местах игровой области. Когда курсор мыши имеет стандартный вид, щелчок мыши не приведет ровным счетом ни к чему. В активных точках, где возможны какие-то действия, его форма изменяется. Впрочем, возможных вариантов не так уж много.

Если общение с игровой областью происходит предельно просто, то со служебной областью в нижней части экрана общаться лишь ненамного сложнее. В служебной области имеется несколько вспомогательных кнопок (слева направо):

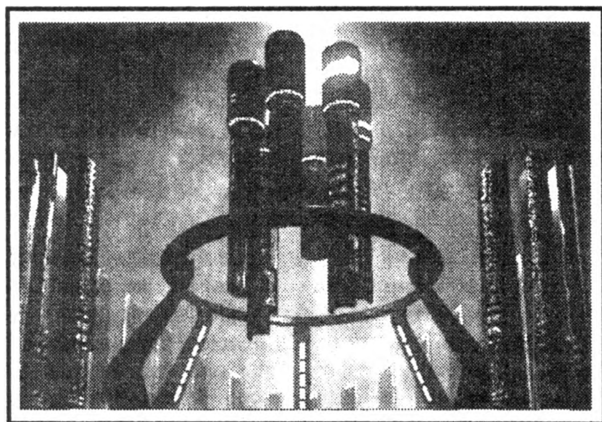
> **MENU** — то, без чего не обходится ни одно приключение: сохранение игры, восстановление, выход в главное меню.
>
> **OPTION** — при нажатии этой кнопки в окне правее возникают два символа: чемодан (имущество) и коммуникационный терминал Internet. Каждый из этих значков вызывает переход к соответствующему игровому режиму.

Если щелкнуть на чемодане, в окне появляются все имеющиеся у Джейка предметы. Один из предметов можно выделить (чаще всего им бывает пистолет), после чего применять его в главной области. Иногда щелчок на предмете «раскрывает» его и показывает предметы, лежащие внутри. Кстати говоря, на предметах можно делать и двойной щелчок — это позволяет осмотреть предмет более подробно. Впрочем, в отличие, например, от King's Quest-7 или Phantasmagoria, эта функция чисто декоративная и никакие игровые действия с ней не связаны.

Internet показывает в окне список всех людей, существ и т. д., которые попадались вам в ваших странствиях. Сделайте двойной щелчок на любом портрете — из центрального банка данных Нео-Сити извлекается соответствующая информация. Для успешного прохождения игры это совершенно не обязательно и все же может прояснить некоторые хитросплетения сюжета.

Правее располагается то самое окно, в котором выводятся «предметы и портреты». Обратите особое внимание на небольшие кнопки со стрелками слева и справа от окна — с их помощью удается прокрутить содержимое окна и увидеть то, что не помещается в нем. У окна есть еще одна функция, о которой стоит сказать особо. Иногда по ходу игры, перед тем, как Джейк будет общаться с очередным персонажем, в нем появляются три значка, определяющие вариант поведения: «дьявольский», «нормальный» и «ангельский». Появляются они ненадолго, так что долгие размышления над выбором могут быть роковыми.

Дальше в служебной области находится изображение карты, а справа от нее — две кнопки со стрелками. Нажатие кнопки может заменить карту на изображение увеличительного стекла и наоборот. В режиме карты выполняются все основные действия игры. В режиме увеличительного стекла вы можете рассматривать



многие предметы и места в игровой области, но никакие действия в нем невозможны. Честно говоря, всю игру можно пройти и без справок — они рассчитаны на англоязычного пользователя, который покоряет игру своими честными усилиями и хочет в полной мере вжиться в ее атмосферу.

В правой части служебной области имеется кнопка PDA, то есть Личный Ассистент — Personal Data Assistant. Когда эта кнопка замигает, ее можно нажать и ознакомиться с мнением и советами небольшого искусственного интеллекта, которому почему-то придан облик японки. Иногда полученные от PDA советы оказываются не только неверными, но и попросту опасными для жизни, и все же этой кнопкой стоит пользоваться без всякой необходимости, просто потому, что PDA — единственный дружелюбный собеседник, который не стремится убить или предать Джейка.

Наконец, в правом нижнем углу находится датчик здоровья. Абсолютное большинство врагов убивает с первого же выстрела, однако в отдельных (и очень редких) случаях выстрелы оказываются несмертельным и лишают вас одной трети здоровья. Мораль проста — три маленькие ошибки равняются одной большой.

Описание

CD 1

Насмотревшись в зеркало на свою новую физиономию, не теряйте времени и идите налево. Харт самостоятельно хватает одежду и прыгает в окно. Пока охрана не начала стрелять вам в спину, щелкните на ведущей вниз лестнице.

В переулке поговорите с бородатым бродягой, после чего идите дальше. После встречи со старой знакомой Лоран в вашем имуществе появляется пистолет.

С такой экипировкой можно вздохнуть посвободнее и навестить старых друзей. Зайдите в бар Селины; когда внизу появятся три варианта поведения, щелкните на «дьявольском» варианте. Во время разговора держите пистолет наготове и застрелите Селину немедленно, после того как Джейк посмотрит на полученную от нее карточку. Пройдите в глубь бара и налево, в мужской туалет. Обратите внимание на число, которое написано на стене.

Выходите из бара. У дверей поверните налево, затем вперед. Здесь может случиться одно из двух событий: либо появляется киборг, либо прилетает машина с роботом. В первом случае просто застрелите киборга, прогуляйтесь обратно и снова вернитесь на это место — тогда прилетит машина. Во втором дело обстоит немного сложнее и действовать придется быстро — застрелите робота, зайдите в машину, откройте дверь и возьмите карточку (Джейк при этом сам возьмет капсулу со взрывчатой). Очень быстро выбирайтесь из машины, чтобы не взлететь на воздух вместе с ней.

Идите налево. У двери в Казино повернитесь направо и зайдите внутрь. Слева от входа расположено устройство «виртуальной реальности» — можете поразвлечься на нем, хотя это и необязательно для прохождения игры. Подойдите к столу для игры в Трикс и осмотрите его (с помощью «увеличительного стекла»). Щелкните на столе, чтобы узнать правила Трикса; даже если вы не знаете английского — ничего страшного, можете не хвататься за словарь. Вставьте в щель карту, полученную от Селины. Доведите ставку до максимума и сыграйте четыре раза. Все четыре раза на кубиках выпадают дубли, а к вам подойдет мистер Диджит и даст карту со своим адресом.

Выходите из казино и дважды поверните направо. В переулке к вам приблизится бандит — убейте его и возьмите карточку для входа в метро.

Заходите в метро и вставьте карточку в щель автомата. Спокойно подождите, пока придет поезд. (НЕ прыгайте на рельсы, чтобы ни говорил PDA, это провокация!)...

CD 2

Идите направо, потом — налево. Сверните направо, в бар Death 7. Когда вы получите от бармена напитки и подойдете к Джетт, выберите «нормальное» поведение. Разговор идет в общем-то, нормально, пока Джетт не сделает вас участником любимого местного развлечения: вручает взведенную гранату, которую вы должны обезвредить за пять секунд. Делается это несложно: нужно перебрать числовые комбинации 1-2-3, 1-3-2, 2-1-3 и т. д. Таких комбинаций всего шесть, так что особых сложностей быть не должно, обычно за пять секунд удается перебрать 4—5 комбинаций. После того как граната будет обезврежена, Джетт вручает вам очередную карточку.

После разговора не задерживайтесь в баре и выходите на улицу. Вперед, снова вперед. Когда вы увидите киберпсов, снова пройдите вперед и спуститесь вниз, в канализационный люк. Возьмите фонарь и идите назад (на самом деле Джейк пойдет направо). Повернитесь влево, к решетке и застрелите появившихся киберпсов из пистолета.

Налево, вперед, вперед. Наберите на клавиатуре код со стены туалета (6974947). Правда, при нажатиях клавиш не происходит ровным счетом ничего, даже не слышно щелчков, но на самом деле все идет нормально, если только вы не ошибетесь. Вставьте в щель карточку Джетт — дверь в стене открывается.

Направо. Когда появляется женщина, выберите «ангельское» поведение. Можно пару раз щелкнуть на телевизоре, но в принципе это необязательно. Пройдите назад и возьмите из холодильника черную коробочку. Выбирайтесь из канализации на поверхность.



Налево, еще раз налево — вы окажетесь в Кибернетической церкви. Когда проповедник сбежит, следуйте направо за ним. Ваше присутствие доводит его до инфаркта, но оказывать первую помощь некогда... да и незачем. Идите назад (Джейк самостоятельно выходит из церкви), налево и вперед — вы стоите у дверей лавки мистера Диджита.

Идите направо и потом вперед, чтобы войти в лавку. Покажите мистеру Диджиту все три микросхемы из черной коробочки и отдайте «адресную карту», взятую в летающей машине. Выходите из лавки направо.

Слева и справа стоят враги, остается лишь путь вперед — идите внутрь лабиринта. Налево, направо, примените на двери карточку Джетт. Налево — на улицу спускается летающее такси. Пройдите вперед и садитесь в него.

CD 3

Хотя бродяга, которого подсаживают вам в камеру, и не производит особенно приятного впечатления, выберите «ангельское» поведение. В благодарность за такую душевную чуткость бродяга взрывает стену и открывает путь к свободе. Сразу же после взрыва идите вперед и сверните налево.

Сверните направо, вы окажетесь в клинике. Щелкните на планшете со списком. Покажите медсестре медицинскую микросхему из черной коробочки (крайнюю слева) — она отправит вас к доктору. Отдайте эту же микросхему доктору и получите от него медицинскую карту. Из клиники Джейк выйдет без вашего участия.

Направо, вперед, налево. Вы оказываетесь у дверей огромного склада. Вперед, направо, вперед. Нажмите на ящик с эмблемой Death 7. (Обратите внимание, что вид курсора на этом ящике остается самым обычным!) Идите направо и постучите в дверь.

Отдайте своему бывшему соратнику микросхему Death 7 (крайняя справа в черной коробочке). Выберите «ангельское» поведение. Несмотря на старую дружбу и вашу кроткость, он, принимая вас за Ангела, не одобряет планов взорвать город и берет на мушку — как можно быстрее уходите назад.

Направо. Нажмите кнопку возле лифта. Заранее приготовьте пистолет и на втором этаже застрелите нападающего робота. Вперед, вперед. Нажмите красную кнопку на боевом скафандре и возьмите карточку. Пройдите налево и осмотрите (с помощью «увеличительного стекла») фотографии — впрочем, это необязательно. Направо, назад, вперед, назад — вы покидаете здание склада.

Вперед, налево. Поверните направо и заходите в музей. Идите вперед внутрь лифта, повернитесь направо. Если мрачная атмосфера игры вас утомила, сделайте передышку — см. раздел «Маленькие хитрости» в конце. Чтобы продолжить игру, наберите на кодовой панели «2» и нажмите кнопку Enter.

В галерее идите направо и вперед, к блондинке у картины. Налево, назад, вперед. Вернитесь в лифт и спуститесь на 1 этаж (кнопки 1, Enter). Вперед, вперед — вы выходите из музея.

Налево, направо, направо, вперед. Вставьте в щель телефона медицинскую карточку, полученную от врача (с красным жезлом). Быстро идите вперед, чтобы сесть на мотоцикл. Вставьте карточку мистера Диджита в щель на мотоцикле.

CD 2

Вы опять находитесь у дверей лавки мистера Диджита. Вперед. После разговора с Диджитом выясняется, что интересующий вас адрес находится в катакомбах. Выйдите из лавки направо, потом налево.

Спуститесь в канализацию через люк. Возьмите фонарь, идите назад и направо, к двери. Вставьте в щель кодового замка карточку, взятую из боевого скафандра на складе.

CD 4

Приготовьте пистолет. Застрелите двух клонов, которые выскакивают из-за углов, пройдите вперед; убейте еще двух клонов, снова пройдите вперед, и убейте двух оставшихся.

Идите вперед — за дверью вас ожидает виновник всех злоключений и главный противник. Впрочем, после рассказанной им истории геноцида на Марсе становится непонятно, кто же он такой — герой-мститель или опасный психопат с тяжелым прошлым и криминальными наклонностями. Выбор остается на вашей совести. Когда с потолка спустится консоль с кнопкой, управляющей взрывателями, вы можете выбрать один из трех вариантов:

- Застрелить Девойда.
- Сесть в «шаттл» и навсегда покинуть Нео-Сити.
- Не делать ничего и подождать развития событий.

Каждому из трех вариантов соответствует свое окончание игры. Конечно, хотя бы из простого любопытства вам стоит посмотреть все три конца этой истории.

Маленькие хитрости

В игре спрятано так называемое «пасхальное яйцо» — смешной видеоролик, в котором можно увидеть создателей игры во время рабочего процесса. Чтобы просмотреть его, необходимо при путешествии на лифте в музее (CD 3) набрать на кодовой панели число 666 и нажать кнопку Enter.

Рейтинг

Игровой интерес



7

Исполнение

Графика	8
Звук	8
Оригинальность	8
Сюжет/Концепция	5

7



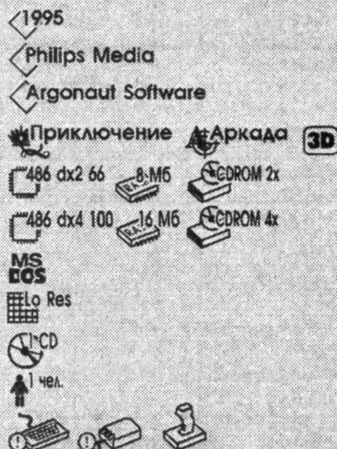
Общая оценка

ALIEN ODYSSEY

Инопланетная одиссея

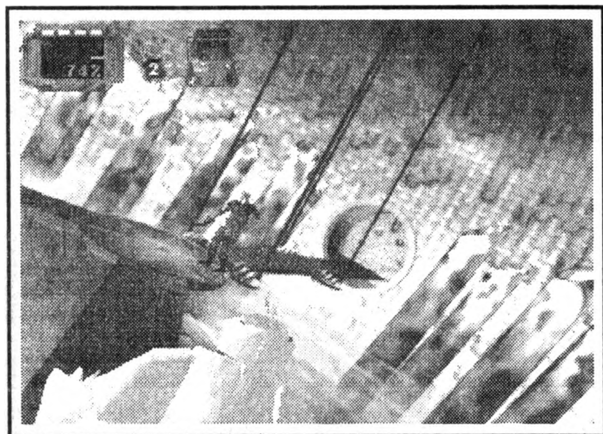
Информация

Год выпуска
Распространитель
Разработчик
Категория
Минимальные требования
Желательно
Операционная система
Поддерживаемая графика
Размер
Количество игроков
Управление



Выход игры FX Fighter, о которой достаточно подробно рассказано в предыдущем томе «Энциклопедии...», сопровождался одним фактом, на который мало кто обратил внимание. Дело в том, что игра создавалась не на пустом месте, а на базе BRender — нового пакета для обсчета трехмерной графики, разработанного Argonaut Software. Также фирма заявила, что BRender непременно будет использоваться в ее будущих разработках. Хотя игра Alien Odyssey по своему игровому жанру совершенно не похожа на FX Fighter, благодаря использованию BRender между ними существует некоторое внешнее сходство, а все движения синтезированных персонажей смотрятся вполне натурально. Добавим к этому инопланетную экзотику и мастерски проработанные фоны, а также чередование аркады, головоломок и исследований; что ж, получившийся «коктейль» на вкус оказывается вполне приятным.

Игра делится на четыре уровня, причем два из них — первый и третий — не требуют особого напряжения ума и не особенно-то интересны. С другой стороны, они и проходятся очень быстро и без особых усилий, так что вряд ли стоит уделять им внимание. Значительно интереснее те два уровня, которые составляют основное содержание игры. Что же они собой представляют?



Обычно проще всего охарактеризовать новую игру, если сравнить ее с хорошо знакомой и известной. В данном случае это не так уж трудно: конечно же, мгновенно вспоминается старый добрый Bioforge. Уровень реализации Alien Odyssey мало чем отличается от старого хита фирмы Origin, но по крайней мере не уступает ему. Те, кому Bioforge понравился, наверняка получат массу удовольствия от его дальнего родственника.

Неизвестно, насколько опасным считается труд наблюдателя на исследовательском космическом корабле. В принципе, ничего особенно сложного вроде бы и нет: обязанности наблюдателя ограничиваются тем, чтобы сесть в небольшой кораблик и полетать над поверхностью планеты. Наверное, примерно так и думал наблюдатель Псаф, когда садился за штурвал. Возможно, он даже прикидывал, что подадут на обед после его возвращения с дежурства и как провести остаток дня. Но в работу Псафа вмешалось нечто непредвиденное: молния, попадающая в корабль в наэлектризованной атмосфере, начисто выводит из строя все приборы. Остается лишь удивляться, что корабль не разбился в лепешку при падении, а всего лишь выкинул наблюдателя на совершенно чужой и незнакомой планете.

Не успел Псаф опомниться от падения и в полной мере представить себе всю безнадежность положения, как очутился в самом центре огнестрельной «разборки» между аборигеном и какими-то ненормальными роботами. Возможно, в деревне кто-нибудь сможет объяснить, что же здесь происходит... но до деревни еще нужно добраться!

Забегая вперед, скажем, что Псафу предстоит сыграть решающую роль в войне между аборигенами и расой роботов-Даков. Разумеется, ему суждено в одиночку сокрушить целую империю; разве уважающий себя земной супермен согласится на что-нибудь менее грандиозное?

Напоследок остается заметить, что в России уже можно найти самодельную версию Alien Odyssey на русском языке. В какой-то степени это косвенно подтверждает качество — с плохой игрой возиться никто бы не стал.

Управление

Поскольку игровые уровни различаются между собой, то и управление в них также разное. Приводим сводку функций управления по всем уровням:

Уровень 1

Мышь	Клавиатура	Джойстик	Действие
	↑ ↓ ← →	Перемещение	Управление мишенью
	<	Кнопка 1	Стрельба
		Кнопка 2	Включение защиты

Уровень 2

Клавиши	Действие
↑	Идти вперед
Shift + ↑	Бежать
Z + ↑	Идти на корточках
↓	Отступать назад
Z + ↓	Отступать на корточках
←	Повернуться налево
Alt + Shift + ←	Уйти влево с кувырком (стоя)
Alt + Z + Shift + ←	Уйти влево с кувырком (из приседа)
Alt + ←	Сделать шаг влево
→	Повернуть направо
Alt + Shift + →	Уйти вправо с кувырком (стоя)
Alt + Z + Shift + →	Уйти вправо с кувырком (из приседа)
Alt + →	Сделать шаг вправо
X	Прыгнуть вперед
Z	Присесть/поднять предмет с пола
A	Достать/убрать электронный ключ
1	Достать/спрятать оружие
Ctrl	Стрелять
Space (на лифте)	Воспользоваться лифтом
Space (у терминала)	Включить терминал

Управление с джойстика на уровне 2:

Перемещение	Ходить
Кнопка 1	Стрелять
Кнопка 2	Присесть
Кнопка 3	Бежать
Кнопка 4	Шаг в сторону

Электронный ключ

Управление	Действие
A	Достать/убрать электронный ключ
←	Перейти на символ влево
→	Перейти на символ вправо
Space	Выбрать нужный код

Работа с терминалами

Управление	Действие
Space	Включить компьютер
← → ↑ ↓	Переход к нужному меню
Space	Выбрать нужное меню

Уровень 3

Мышь	Клавиатура	Джойстик	Действие
(перемещение мыши)	→ ← ↑ ↓	Перемещение	Управление мишенью
(левая кнопка)	<	Кнопка 1	Стрельба
(правая кнопка)		Кнопка 2	Защита
	N	Кнопка 3	Разворот по часовой стрелке
	M	Кнопка 4	Разворот против часовой стрелки

Уровень 4

Управление полностью совпадает с уровнем 2.

Описание

Уровень 1. Полет в лесу



Гонки на летающих мотоциклах, совершенно типичная аркада в духе Rebel Assault. Даки норовят обогнать ваш мотоцикл и швыряются небольшими бомбами. Одно-два попадания особого вреда не причинят, но все же следует соблюдать осторожность и стараться сбивать бомбы на подлете (индикатор здоровья находится в нижней части экрана). Уровень довольно легкий, все, за чем необходимо следить — чтобы не подстрелить случайно своего инопланетного друга Гаана, который бесстрашно лезет под прицел и мешает разбираться с Даками. Рыже-полосатая шкура Гаана заметно отличается от железных доспехов врагов, так что будьте внимательны.

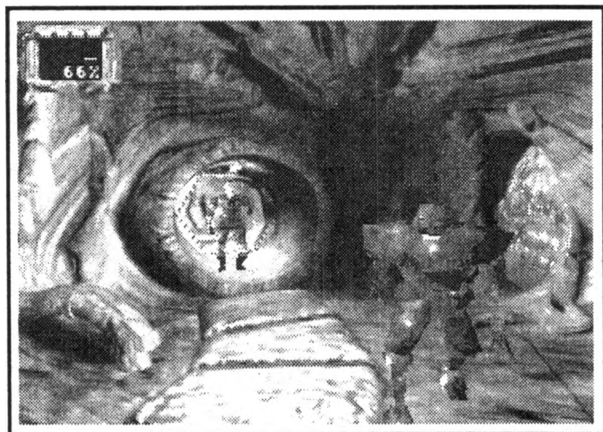
Для того чтобы летящие бомбы не наносили вреда, можно включать защитное поле (см. «Управление»), однако оно действует в течение очень короткого времени — энергия расходуется почти моментально. Честно говоря, уровень совершенно элементарно проходится и без этого, и вообще даже дети знают: «Лучшая защита — это нападение!»

Уровень 2. Бункер связи

Спрыгните на этаж ниже. Пока вентилятор еще не успел изрубить вас в лапшу, вытащите пистолет и, отступая от него, выстрелите несколько раз. Застрелите ящера на другой стороне и идите дальше. Следующий вентилятор расположен в полу, через него можно просто перепрыгнуть. Постарайтесь не влезть в лужу с кислотой, иначе здоровье начинает убывать прямо-таки катастрофическими темпами.

Прикончите ящера, гуляющего за решеткой, и воспользуйтесь терминалом. Нажмите правую нижнюю кнопку и щелкните на тонкой красной линии возле вашего текущего положения (треугольника), потом — на кнопке ><. Решетка поднимается, а вы приседаете и с трудом протискиваетесь по низкому проходу.

Стреляйте в пульт машины до тех пор, пока она не взлетит на воздух. Спуститесь в дыру, возникшую в полу.



Застрелите очередного ящера, идите дальше. В следующей комнате вас поджидает вооруженный робот-андроид, справиться с ним несложно — важно стрелять по возможности метко и не давать ему передышки.

Прежде чем идти в следующую дверь, обратите внимание на малозаметные лучики сигнализации перед ней. Через них нужно перепрыгнуть, иначе дверь захлопнется у вас перед носом. Уничтожьте мелкую летающую машинку и не забудьте перепрыгнуть через кислоту.

Когда перед вами окажутся две двери, идите в левую. Убейте робота и подберите его руку. Вернитесь на 3 экрана назад. Здесь имеется лифт, спуститесь на нем вниз.

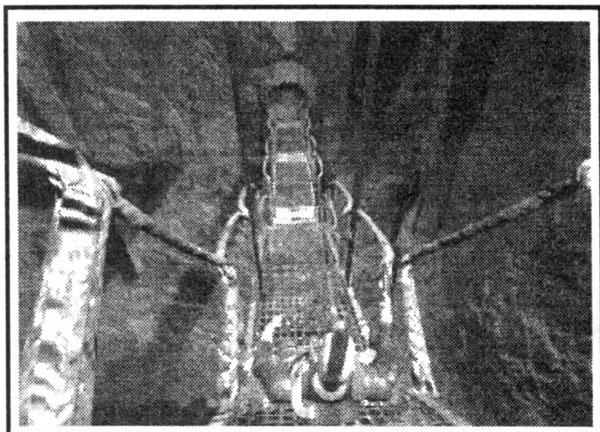
Расстреляйте баррикаду из бочек. Воспользуйтесь терминалом и нажмите нижнюю кнопку — это повысит мощность огня вашего ручного лазера. Возможно, вас заинтересует, почему нельзя было сделать этого раньше, а нужно было куда-то бегать? Все очень просто: раньше подзарядка лазера не работала. Если ваше здоровье уже успело существенно понизиться, зайдите в комнату за бочками и постреляйте по зеленым панелям на стенке; если из панели выпадет малиновая энергетическая капсула, она полностью приведет вас в норму, а желтая лишь восстановит 20 пунктов здоровья. Поднимитесь на лифте наверх.

Скорее всего дверь с сигнализацией благополучно закрылась, как же идти дальше? Не нужно ломать голову, действуем грубой силой: пара выстрелов лазера уничтожает сигнализацию и открывает дверь.

Доберитесь до развилки с двумя дверями и зайдите в правую дверь. Убейте робота, после чего воспользуйтесь терминалом и с его помощью откройте панель в стене соседней комнаты. Снова идите к развилке, в левую дверь. Поджарьте электронику открывшегося устройства из лазера — закрытая дверь разблокируется и вы сможете пройти сквозь нее к лифту. Воспользуйтесь лифтом.

В громадном зале с подвесными мостами подстрелите обоих роботов-охранников, найдите терминал и воспользуйтесь им. Первым делом щелкните на красном знаке в виде гаечного ключа, а потом — на голубом знаке светового моста (он находится выше). Не забудьте подтверждать каждое действие кнопкой ><.

Пройдите по световому мосту, а оттуда — в желтую дверь. Пробегите через лучи охранной системы к другому концу комнаты (если бежать быстро, лазеры вас не заденут) и подберите электронный ключ с картриджем, после чего бегите обратно.



Рядом с желтой дверью находится кодовый замок (когда вы подойдете к нему, изображение ключа в верхней части экрана замерцает). Чтобы открыть дверь, необходимо применить электронный ключ (клавиша А) и воспроизвести на ключе кодовую комбинацию. Впрочем, сейчас у вас имеется всего один картридж, а мелодия состоит из одной ноты, так что особых проблем не будет. Небольшая подсказка на будущее: если вы забудете или не успеете запомнить последовательность нот/символов, уберите ключ и достаньте его снова — при этом комбинация будет воспроизведена заново.

За дверью подойдите к терминалу, нажмите правую нижнюю кнопку, затем — вторую снизу; на экране появляется изображение темной комнаты. Нажмите большую синюю кнопку под ним, чтобы включить в ней свет.

Выйдите обратно в зал с подвесными мостами и спуститесь вниз на втором лифте. Откройте ближайшую дверь электронным ключом. Войдите в нее, застрелите робота и возьмите второй картридж. Вернитесь на лифте наверх.

Скатитесь по сломанному мосту вниз, зайдите в дверь. Перестреляйте летающие шары-парализаторы и спуститесь на лифте. Откройте дверь электронным ключом.

В коридоре с тремя лучами сигнализации (и тремя скрытыми лазерами) проще всего бежать напролом, не прыгая через лучи — лазеры вас не заденут. Перед вами лежит большой зал, а в нем — машина, из которой выходит мощный фиолетовый луч. Ее-то и нужно уничтожить, чтобы нарушить связь Даков.

Зайдите в проход на другом конце зала. Ходите по комнатам, расправляйтесь с врагами — заблудиться здесь практически невозможно. В результате вам необходимо подобрать у убитых противников руку Дака и третий картридж. После того как вы их найдете, воспользуйтесь терминалом, чтобы снова увеличить силу своего ручного лазера. Обратите внимание на голубой энергетический барьер в одной из комнат — пройти через него пока не удастся.

Вернитесь к запертой двери и откройте ее электронным ключом. Вы окажетесь в зале с тремя пультами; чтобы убрать энергетический барьер, их необходимо включить ОДНОВРЕМЕННО. Сделать это довольно трудно, пульты расположены далеко друг от друга и быстро выключаются — в счет идут буквально доли секунды. Задача нелегкая, но справиться с ней можно.

Когда энергетический барьер исчезнет, садитесь в вагон. Внутри вагона вас поджидает робот, приготовьтесь убить его.

Вагон доставляет вас в центр управления. Застрелите робота и воспользуйтесь терминалом. Необходимо сделать три вещи:

- отключить луч,
- снять крышку линзы,
- включить поток энергии между терминалами.

Снова садитесь в вагон и отправляйтесь обратно. Вернитесь в зал с машиной, из которой выходит фиолетовый луч. Поднимитесь на лифте, застрелите робота, после чего присядьте и взорвите линзу. Спускайтесь вниз и идите в тот проход, из которого вы пришли в этот зал.

В коридоре с тремя лазерами воспользуйтесь терминалом (возле двери). Закройте крышку линзы и включите луч. Нарушение техники безопасности к добру не приведет; нужно убираться отсюда, и побыстрее! У вас есть всего пять минут, чтобы покинуть комплекс, так что дальше следует перейти с неторопливой ходьбы на бег.

Вернитесь в зал с подвесными мостами, заберитесь наверх по сломанному мосту и спуститесь на лифте. Зайдите в ближайшую дверь и с помощью терминала откройте желтую дверь.

За желтой дверью вас встретит громадный сторожевой робот. Однако грозен он только на вид, а убить его ненамного сложнее, чем любого андроида; вскоре поверженный металлолом растянется у ваших ног. Бегите через весь зал к большим дверям. У самого выхода Даки попробуют в последний раз «наехать» на вас. Стреляйте в автомобиль; если вы успеете всадить в него достаточно выстрелов, то он с разгона врежется в дверь и откроет путь на свободу.

Уровень 3. Шахта

Еще один уровень в духе Rebel Assault, требующий исключительно ловкости в обращении с мышью или джойстиком и хорошей реакции. На этот раз к стрельбе прибавляется еще одна, не менее важная задача. Стенки шахты узки, а дорогу постоянно загораживают различные препятствия; чтобы не страдать от столкновений (которые в два счета разнесут корабль), необходимо разворачиваться в нужной плоскости. Даже если подведет глазомер, за правильной ориентацией всегда помогут уследить индикаторы-треугольники. Если они зеленого цвета, значит, пока все нормально; если же они станут красными, необходимо побыстрее развернуться (по часовой стрелке или против) так, чтобы треугольники находились примерно на одной горизонтали.

Уровень 4. Арсенал

Идите вперед, через дверь. Убейте разгуливающего вдалеке робота и пройдите в ту дверь, возле которой он находился.

В зале с четырьмя дверями и синей колонной в центре убейте робота и пройдите налево, по тому мосту, который охранял робот. В круглом зале подстрелите два летающих шара-парализатора и пройдите в правую дверь (если смотреть от входа).

Убейте андроида в зале с колодцем. У робота отваливается рука, однако, к сожалению, она падает вниз, в колодец. Вернитесь в круглый зал и на этот раз пройдите в левую дверь.

Застрелите андроида и шар-парализатор, который охраняет подход к терминалу. Не пытайтесь уничтожить второй шар, который летает вокруг терминала кругами и на попадание отвечает целым ливнем лазерных выстрелов! Он вам и не нужен, достаточно дождаться подходящего момента и проскочить к терминалу. На терминале смешайте химикаты из левой нижней и правой средней трубы (и не забудьте про кнопку ><). Поднявшаяся жидкость затопит колодец и поднимет руку андроида наверх. Вернитесь к колодцу и подберите руку.

Снова зайдите в круглый зал и поднимитесь вверх на лифте. Убейте андроида. Обратите внимание на правую дверь — ее нужно будет открыть почти в самом конце игры, так что запомните дорогу к этой комнате. А пока зайдите в левую дверь. Убейте андроида и два шара (впрочем, шары можно и оставить, они вам не помешают). Воспользуйтесь терминалом, щелкните на знаке моста и нажмите кнопку >< — мост меняет положение, и путь через огненную реку свободен.

Перейдите через мост. На лифте установлена мина; подойдите к ней поближе и отпрыгните обратно — так вам удастся избежать взрыва. Спуститесь на разминированном лифте вниз и пройдите по мосту. Застрелите робота и пройдите через дверь. Уничтожьте еще одного робота и два вредных шарика, через дверь идите дальше.

Под огнем лазерной пушки бегите к двери в правой стене коридора. Убейте робота и с помощью терминала поднимите огневую мощь своего лазера на очередной уровень. На лифт пока не обращайте внимания, он понадобится чуть позже.

Выйдите в дверь. Пушка молчит, и вы можете спокойно разнести ее несколькими выстрелами. За дверью убейте робота и продолжайте двигаться дальше. Убейте следующего робота и подберите картридж. Вот теперь настало время вернуться к неиспользованному лифту и прокатиться на нем.

Вернитесь к машинному залу с нарисованными на полу красными прямоугольниками (вторая комната, в которой вы побывали на этом уровне). Пересеките ее и пройдите в дверь. Убейте робота и расстреляйте упавшие камни. За ними открывается проход — следуйте туда.

В шахте уничтожьте двух роботов и поднимитесь наверх на громадном лифте. Уничтожьте пушку и идите вдоль линии вагонеток с рудой. По пути встретятся два робота, убейте их. Там, где руда из вагонеток сбрасывается на транспортер, встаньте на небольшой лифт и поднимитесь на ленту транспортера. Через некоторое время вам придется преодолеть два больших пресса. Угадать нужный момент для первого пресса оказывается совсем несложно, а вот второй пресс может вызвать определенные затруднения — чтобы проскочить под ним, нужно сработать воистину ювелирно. Когда вам это удастся, не расслабляйтесь и немедленно прыгайте с ленты влево.

Пройдите вперед, убейте робота и воспользуйтесь терминалом. Хммм, что бы это могло означать? Пройдите дальше, в зал со слизняками. На центральной площадке соберите синей слизи и выпачкайте в ней свой скафандр. Зайдите в проход в стене. Берегитесь, здесь установлена мина! Застрелите робота и садитесь на лифт, идите дальше. Застрелите робота на мосту, а заодно уж прикончите еще одного, который расхаживает по дальнему мосту.

Убейте двух роботов и шар. Включите терминал и убедитесь, что реактор работает нормально. Посмотрим, надолго ли, хе-хе... Идите в следующий зал.

Здесь вас поджидает начальник арсенала — здоровенный робот, вооруженный мощным синим лазером и ракетами. На самом деле справиться с ним совсем не сложно. Тактика такова: бегать вокруг красного подиума в центре и всаживать в него по два-три выстрела, потом отбегать и снова занимать удобную позицию для стрельбы. Пусть не сразу, но так можно справиться с ним без потери здоровья. Разумеется, первым делом нужно ликвидировать лазерную пушку.

После победы над мини-боссом выйдите через другую дверь на мост. Убейте робота, если вы не сделали этого раньше, и подберите очередной картридж.

Теперь вам предстоит проделать довольно долгий путь и вернуться в зал с синей колонной и четырьмя дверями. Примените электронный ключ на центральной двери (той, что расположена напротив входа).

Упорно идите вперед — дорога не разветвляется, так что заблудиться нельзя, даже если захотеть. В стеклянных коридорах будьте осторожны в обращении с лазером, промахи могут иметь крайне нехорошие последствия (попробуйте — и убедитесь сами). В конце пути вас ждет лифт, воспользуйтесь им.

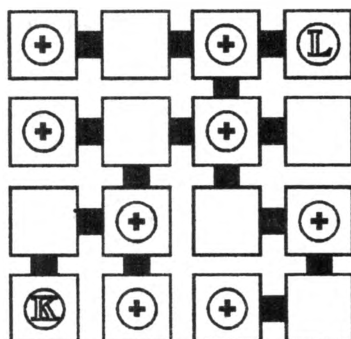
Лифт приносит вас ко входу в небольшой лабиринт. Ваша задача — пройти по комнатам и разрушить все терморегуляторы, контролирующие температуру реактора (устройства, внешне напоминающие громадный кубик Рубика). Вероятно, приведенный на рисунке план лабиринта окажется полезным. После разрушения последнего терморегулятора реактор переходит в критическое состояние и открывается закрытая аварийная комната. Зайдите в нее, пристрелите робота и очень осторожно пройдите между минами, чтобы подобрать последний картридж.

Обратный путь будет довольно долгим — помните ту закрытую дверь, о которой говорилось в начале уровня? Вот теперь и подошло время вернуться к ней и открыть, поскольку у вас для этого имеются все картриджи.

Перестреляйте всех врагов в зале и пройдите в дальнюю дверь. Уничтожьте большого синего робота, подберите его руку. На лифт не обращайте внимания, от него нет никакой пользы.

Бегите вперед мимо трех мин, а в следующей комнате подстрелите двух роботов (задача, кстати, не из легких). Воспользуйтесь лифтом.

Уничтожьте два летающих шара. Осмотрите вблизи каждую из четырех дверей, запомните написанные над дверями коды и введите их с терминала. После того как все четыре двери будут открыты, зайдите в дверь слева от терминала. Уничтожьте синего робота и подберите его руку. Вернитесь к терминалу и с помощью нижнего меню вызовите лифт с другого этажа.



Зайдите в дверь напротив той, которую вы посетили. Встаньте в центре и воспользуйтесь лифтом. Убейте робота и восстановите здоровье перед последним поединком. С терминала сначала доведите до максимума энергию своего лазера, потом освободите Гаана и других пленников.

Наступает время решающего сражения. Во время него нельзя сохранять игру, так что побеждать придется «на одном дыхании». Самый главный Дак носится по залу на чем-то вроде летающей тележки, стреляет из лазеров и кладет на полу мины, а иногда не преминет опуститься с потолка прямо вам на голову. Наиболее правильная тактика — бегать по залу кругами, уворачиваясь от его выстрелов, и дожидаться, пока он приземлится, чтобы поставить мину; в этот момент в него стоит три-четыре раза выстрелить и бегать дальше. Через некоторое время он сядет в центре зала на перезарядку — не теряйте времени даром и стреляйте в него! Терпение и осторожность — лучшая гарантия успеха.

Маленькие хитрости

Весьма возможно, что вы не относитесь к любителям аркадного жанра, и аркадные вставки в Alien Odyssey вас только раздражают. Чего доброго, игра даже может надолго отправиться на полку после очередной неудачи. Ни о каких секретных кодах пока неизвестно (скорее всего их попросту нет)... что ж, с проблемой можно справиться простейшими хакерскими штучками.

Alien Odyssey сохраняет игру как чисто текстовый файл. Если вы откроете такой файл (из каталога SAVEGAME) в своем любимом текстовом редакторе, то увидите что-нибудь в таком роде:

IDENTIFIER «MYGAME»
MYGAME — название сохраненной игры
LEVEL ARMOURY
ARMOURY — название уровня
PSAPH 67, ... дальше неважно

67 — номер комнаты, в высшей степени важная информация. Она открывает возможность для такой гнусной хитрости, как исчезающие противники. Найдите в сохраненной игре строку вида ROOM 67 (или тем номером комнаты, в котором вы находитесь). Вот она:

ROOM 67,0.000000,0

… пропускаем ненужную информацию…

CENTURIAN -772.030304,1403.29318 … 0,5461,6,-2.000000,9,29

А вот это уже интересно. Центуриан — большой нехороший робот, который любит обижать слабеньких. Если ваше здоровье упало до 20 пунктов, встречаться с ним как-то не хочется. Удалите эту строку — и робот исчезнет! Кто бы мог подумать, что текстовый редактор может оказаться мощнее самого крутого лазера; после него противники просто испаряются, не остается даже металлолома!

```
COLOR   0    FLOOR          0,0,0.000000,0
COLOR   1    FLOOR          1,1,18.000000,1
COLOR   4    DOOR           0,0,18.000000,1,5,68,4,-0,"",40960,6,0
COLOR   5    DOOR_SENSOR    1,1,18.000000,1
COLOR   15   FLOOR          0,1,18.000000,3
```

А вот эти строки не трогайте

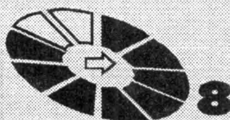
END
…
MINE-169.887100,727.796509,0,50.000000,30.00000000,20.000000

Если мины вас раздражают — сотрите их!

Тем не менее соблюдайте осторожность и не полагайтесь на этот способ во всех случаях жизни. Например, последнего врага стереть не удается. Вдобавок, если стереть кого-нибудь из нужных роботов (из которых выпадают ключи и руки), то намертво застрянете в игре. Всегда делайте копию файла с сохраненной игрой!

Рейтинг

Игровой интерес



8

Исполнение

Графика	9
Звук	6
Оригинальность	7
Сюжет/Концепция	5

RUS Модификатор +1

8 Общая оценка

Напоследок еще один фокус. Если вы захотите пропустить уровни 1 и 3 (чисто аркадные), скопируйте с игрового компакт-диска файлы commbunk.sct и armoury.sct (из каталога /SCRIPTS) в каталог /SAVEGAME на жестком диске. Переименуйте их (скажем, game03.sct или что-нибудь в этом роде) и запустите, словно это обычная сохраненная игра.

BAD MOJO: THE ROACH GAME

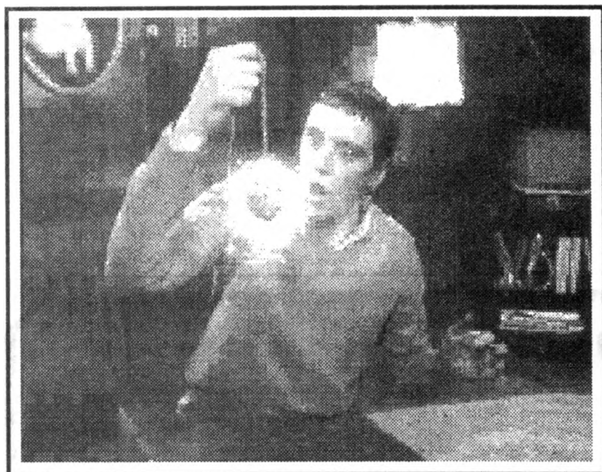
Злой амулет: Тараканья игра

Информация

Год выпуска	1996
Распространитель	Acclaim
Разработчик	Pulse Entertainment
Категория	Приключение
Минимальные требования	486 dx2 66, 8 Мб, CDROM 2x
Желательно	CDROM 4x
Операционная система	Windows
Поддерживаемая графика	Hi Res
Размер	1 CD
Количество игроков	1 чел.
Управление	

Редко можно встретить приключенческую игру, которая бы одновременно была оригинальной по сюжету и предоставляла нестандартный угол зрения на происходящие в ней события, и все же Bad Mojo, несомненно, удовлетворяет обоим условиям. Необычность игры становится очевидной сразу же после ее заставки, и до самых последних моментов она остается такой же стильной и оригинальной (и добавим — красивой!). Кстати говоря, игра вообще не требует знания английского за пределами классических SAVE-LOAD-QUIT.

О чем же идет речь в Bad Mojo? Главный герой, признаем открыто, — личность совершенно аморальная. Он работает энтомологом и ищет новое суперсредство для выведения тараканов. Под этот грандиозный проект он выбивает из местного университета громадную субсидию, набивает долларами чемодан и готовится удрать в Мексику. Однако совершенно некстати к нему лезет хозяин квартиры и требует долг за несколько месяцев. Перепалка заканчивается тем, что зловредный хозяин, углядев чемодан с деньгами, подсовывает герою старинный амулет.



Мистическая сила амулета переселяет душу несчастного... в обычного рыжего таракана, истинный бич городских квартир. В этом теле вам и предстоит совершить все игровые подвиги, обследовать свое знакомое (казалось бы!) жилище и отыскать возможность вернуться обратно в человеческое тело.

Одной из самых привлекательных черт Bad Mojo является замечательная простота этой игры. Все, что вы можете делать — это двигаться в одном из четырех направлений. Четыре клавиши со стрелками, на этом и исчерпывается все управление игрой (кнопки «fire», разумеется, нет — да и кто видел стреляющего таракана?) Разумеется, нет никаких предметов или имущества, которое нужно таскать с собой и применять в нужном месте; все равно их было бы некуда положить. Все, что может делать таракан в своей борьбе за свободу — толкать и перемещать всем телом легкие объекты, такие, как крышки от бутылок, окурки или таблетки.

В сочетании с этой простотой совершенно великолепно смотрится анимация таракана. Игра идет в виде «сверху» (нет, не думайте про модный «вид из глаз»!). Тело и ноги таракана двигаются с потрясающим реализмом, а у стоящего насекомого даже подергиваются усы. Иногда в «плоскую» игру вступает некоторое подобие трехмерности — например, когда вы ползете по трубе и огибаете ее с противоположной стороны. Все фоны выполнены с превосходнейшим качеством, так что впечатление остается очень сильным.

Из игры становится абсолютно ясно, насколько неправ был Корней Чуковский, когда писал «Тараканище». Таракан — это вовсе не деспот и не хищник, а безвинная жертва, робкое, угнетенное и жалкое существо. Для него оказывается невозможным многое из того, что вроде бы не представляет никаких проблем. Попытайтесь пересечь лужицу — и таракан начнет в ней беспомощно барахтаться. Подойдите слишком близко к киске и превратитесь в кошачий десерт. Маленький паучок становится ужасным хищником... Однако каждый раз все же находится способ избежать препятствия или справиться с ним.

Мыслить как таракан оказывается на редкость занятно, хотя увлекаться все же не следует. Иначе вы, чего доброго, и в повседневной жизни начнете думать: «Да, сюда пройти можно» или «Нет, эта кошка меня съест» и подобно герою Кафки превратитесь в насекомое.

Управление

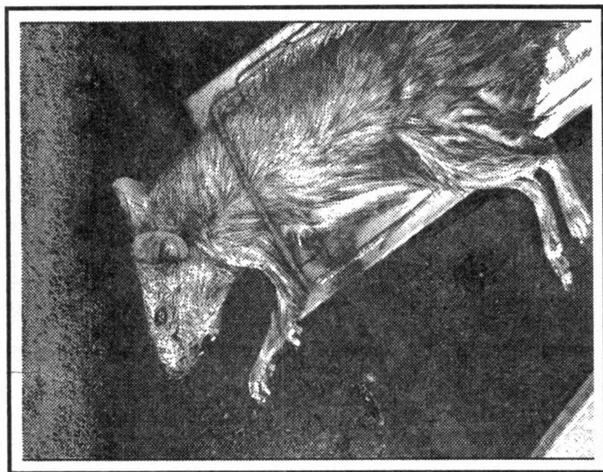
↑	Таракан бежит вперед
→	Поворот направо
←	Поворот налево
↓	Таракан пятится назад
Space	Сохранение, восстановление и выход из игры, настройка игровых параметров
Esc	Промотка видеоролика
Alt + B	Делаем вид, что идет напряженная работа
Alt + Q	Выход из игры

Описание

Если описания к обычным играм на жаргоне часто называют «проходилками», то описание к Bad Mojo, наверное, было бы правильнее именовать «проползалкой» — ведь тараканы ползают, а не ходят, не так ли? С другой стороны таракан все-таки имеет ноги и переставляет их, притом довольно шустро, так что в описании мы все же будем советовать «пройти», а не «проползти» куда-либо.

Мастерская

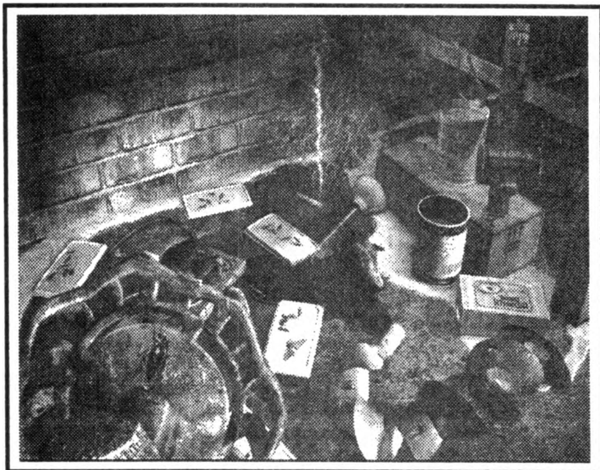
Пройдите наверх до спичечного коробка, затем налево, к ржавой ножке газовой плиты. Поднимитесь по ножке, пройдите направо по трубе под горелкой и снова спуститесь на пол по другой ножке. Пройдите три экрана вверх и у крысиного хвоста сверните направо. (Да не ползайте у самой пасти крысы, она только притворяется дохлой!) Толкайте окурок так, чтобы его зажженный конец был обращен к пауку. Пройдите два экрана вниз и зайдите в ловушку для тараканов — «Cockroach Corral». По зеленым местам можно беспрепятственно ползать, а вот на розовые наступать нельзя. Переползая розовые зоны по дохлым тараканам, выберитесь из ловушки (чтобы построить мост из последнего таракана, вам придется передвинуть к нему личинку). Поднимитесь по ножке стола и идите направо. Ваша задача — обнаружить розетку в стене. Идите к ней, пока не включится пылесос. Под такими ураганными порывами ветра дальше не пройти, пылесос придется как-то отключить. Пройдите на один экран вниз, а потом налево до края стола. Спуститесь по ножке стола до поперечной перекладины и идите по ней. Вскоре покажутся провода, висящие над банкой с краской. Забирайтесь на провод, пока он под тяжестью тараканьей туши не опустится в банку.



Короткое замыкание — и пылесос выходит из игры. Снова заберитесь на стол и ползите мимо розетки, благо путь теперь свободен. Заберитесь на шланг пылесоса, а с него — на кольчатый душевой шланг, который спускается в мусорный бак. По этому шлангу вы должны добраться до малярного стола. Пройдите на один экран вниз, затем переберитесь на кисть и спуститесь через щель в столе на нижнюю сторону крыши. Человеку ходить вниз головой было бы трудновато, а таракану — хоть бы что! Пройдите на один экран вниз и через другую щель снова выберитесь на поверхность стола. Снова на один экран вниз, потом направо и по щепке доберитесь до коробки с предохранителями. Идите в правую часть щита, где над тремя предохранителями крутятся стрелки счетчиков. Первый счетчик всегда стоит на цифре 7. Ползайте по предохранителям до тех пор, пока на счетчиках не возникнет комбинация 7-6-5-8 — один из предохранителей перегорит. В данный момент это ничем вам особенно не поможет, но поверьте на слово — в будущем вам не придется возвращаться за тридевять земель, так что лучше не откладывайте пережигание предохранителя на будущее. Спускайтесь на пол по рукоятке швабры и идите налево, пока перед вами не окажется ножка раскладушки. Заберитесь на раскладушку и совершите героический переход через всю раскладушку. Ваша задача — перебраться с раскладушки на столик с радиоприемником. Заберитесь в приемник сзади, заберитесь на серебристую лампу слева и прикоснитесь к расположенному над ней проводу — следует видеоролик. Поднимитесь на верх приемника и толкните флакон, из него выкатится пилюля. Как нетрудно догадаться, пилюлю нужно столкнуть в банку с пивом; еще один видеоролик. Спуститесь на пол и найдите под раскладушкой портсигар. Выходите вниз через крышку портсигара.

Туалет

Спуститесь в нижнюю часть диспенсера (так у буржуев называется устройство для выдачи туалетной бумаги и полотенец) и залезьте внутрь. Нажмите на защелку над шестеренкой, чтобы освободить бумагу. По бумаге слезьте на пол, пройдите два экрана вниз и один экран влево. Заберитесь вверх по непокрашенной стене над крысиной норой. От раковины поднимитесь к разбитому зеркалу и проникните сквозь дыру на месте выбитого осколка. Пройдите три экрана наверх и заберитесь в щель для использованных лезвий. Столкните винт на кучу лезвий. Бедная



крыса, ведь падающее сверху лезвие безопасной бритвы становится опасным, словно нож гильотины! Вернитесь к крысиной норе и по дороге посмотрите видеоролик. Пока не стоит беспокоиться о зажженном окурке, он пригодится попозже. Войдите в крысиную нору и выходите налево.

Кухня

По трубам выберитесь наружу, на переднюю панель кондиционера. Спуститесь на пол и идите через всю кухню налево, к швабре. Поднимитесь по ней наверх. Идите направо по стойке до тех пор, пока не окажетесь на плите. Идите поверху, а между двумя кастрюлями спуститесь вниз. Толкните крышку от бутылки и переберитесь через реку соуса. Залезьте в дыру на месте отвалившейся ручки и закройте в плите окошко с маленьким огоньком воспламенителя. Выходите наружу, потом вниз и налево. По рукоятке переберитесь на другой «берег» и на левой стороне идите вниз. Подойдите снизу к маленькому таракану и подождите, пока он прыгнет вам на спину. Возвращайтесь к кухонной раковине и спуститесь в сливное отверстие.

Бар

По бейсбольной бите переберитесь на противоположный край бара. Идите направо и с помощью арахисовой скорлупки переправьтесь через лужу. Толкайте указатель на справочнике рецептов «Bartender's Companion», пока не появится рецепт коктейля «Bad Mojo». Вернитесь по бейсбольной бите обратно и поочередно заберитесь на верх четырех бутылок в следующем порядке: гренадин (grenadine), кюрасао (curacao), бренди (brandy) и водка (vodka).

Ваша комната

Заберитесь на стол и найдите сломанный вентилятор. Толкайте разорванный провод до тех пор, пока вентилятор не оживет и не сдует со стола бумаги. Теперь полезайте на факс и побегайте на кнопке Copy. Из факса выкатится рулон бумаги, по которой следует спуститься вниз. Найдите пульт дистанционного управления, толкните окурок так, чтобы он не загораживал путь инфракрасного луча из окошечка. Нажмите кнопку Power — если окурок расположен правильно, должен включиться телевизор. Заберитесь на бабочку, которая по воздуху перенесет вас через опасную зону с кошкой. Идите налево, к аквариуму, и спуститесь

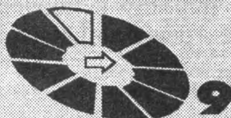
вниз по проводу нагревателя (следует видеоролик). Интереса ради можете осмотреть свое собственное тело, распростертое на полу. Выходите через вентиляционную решетку, расположенную над столом для экспериментов (там, где в паутине открывается проход). Вот теперь становится понятно, зачем был пережжен предохранитель в начале игры; если бы вентилятор за решеткой работал, то попасть туда было бы невозможно.

Финишная прямая

Как и на всякой финишной прямой, действовать придется довольно быстро — особенно когда изменится музыка. Проберитесь в туалет и столкните горящий окурок с писсуара на пол. Окурок падает рядом с бумажным полотенцем; подтолкните его и подожгите полотенца. Не стоит забывать, что благодаря вашим усилиям в доме открыты газовые краны, так что до взрыва остаются считанные минуты. Вернитесь в свою комнату и заползите на амулет, который лежит на полу рядом с вашим телом. По идиотизму концовки Bad Mojo также не имеет себе равных — злодей-хозяин оказывается давно потерянным отцом героя, и парочка отправляется в Мексику жариться на тропическом солнышке. А суперсредство от тараканов так и остается неизобретенным...

Рейтинг

Игровой интерес



9

Исполнение

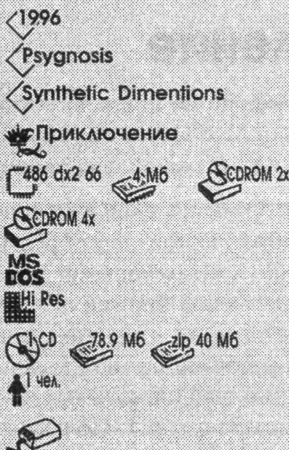
Графика	9
Звук	5
Оригинальность	10
Сюжет/Концепция	9

RUS Модификатор +1

9 Общая оценка

Хроники меча

Информация



Год выпуска	1996
Распространитель	Psygnosis
Разработчик	Synthetic Dimentions
Категория	Приключение
Минимальные требования	486 dx2 66, 4 Мб, CDROM 2x
Желательно	CDROM 4x
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Hi Res
Размер	1 CD, 78.9 Мб, zip 40 Мб
Количество игроков	1 чел.
Управление	

Романтика Камелота, времен рыцарей Круглого стола и короля Артура уже давно будит воображение людей искусства. Не стали исключением и создатели компьютерных игр.

Героем игры становится один из весьма известных персонажей хроник Круглого стола — благородный сэр Гавейн. Пусть он несколько менее популярен, чем Ланцелот Озерный, а в начале игры его и вовсе никто не знает. Тем больше возможностей остается для роста и завоевания репутации — приключения, которые выпадут на его долю в Chronicles of the Sword, выдержит не каждый опытный рыцарь. Не стоит и говорить, что Гавейну придется вступить в противоборство со злой Морганой — как же без этого?

Судя по игровой обстановке, Камелот переживает не лучшие времена. Замок почти опустел, в нем попадается всего лишь несколько обитателей. При этом все они не желают ничего делать сами и «напрягают» молодого рыцаря — пойди туда, сделай то... Если исполнять поручения короля Артура или Ланцелота еще не стыдно, то бегать за пивом для простолюдина-стражника рыцарю как-то неприлично. В общем, получаются не рыцарские подвиги, а какая-то средневековая «дедовщина».

Невзирая на определенные сюжетные издержки, игра выглядит довольно впечатляюще. В графике SVGA и трехмерные фоны смотрятся на редкость здорово, но самой главной «изюминкой» игры становятся все же трехмерные фигуры героев. Они тщательно обсчитаны в нескольких положениях, так что процесс их передвижения по экрану по качеству похож на заранее обсчитанный ролик.

К слабым местам игры можно отнести обилие переходов и раздражающей беготни туда-сюда. Все уже давно знакомо, ничего нового не происходит и все равно — иди, иди... Конечно, какой-нибудь режим «телепортации» был бы очень кстати.

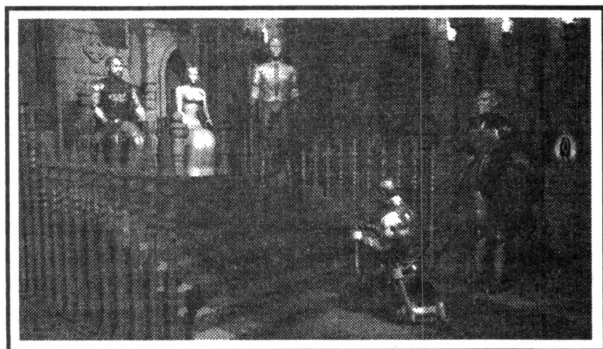
Управление

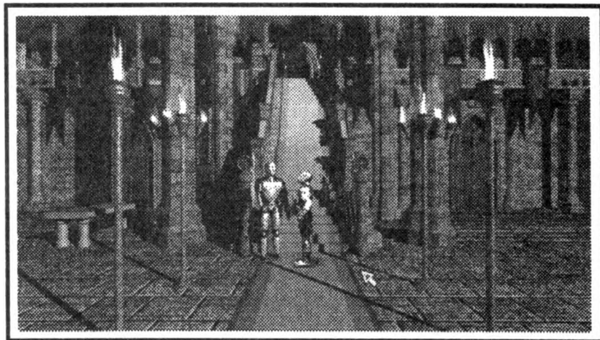
Игровой интерфейс до предела упрощен и целиком построен на использовании мыши. Он всецело следует тем неписанным стандартам, которые утвердились в приключенческих играх за последнее время.

Обычный курсор мыши либо имеет вид «пустой» стрелки, либо предмета (если из имущества выбран какой-либо предмет). В любом случае щелчки левой кнопкой приводят только к перемещению героя по экрану. Если же вид курсора меняется, значит, нажатие левой кнопки позволит совершить какое-то действие. Если курсор превращается в две «идущие» ноги, то здесь можно перейти на другой экран. Если же курсор принимает вид красной стрелки, то в этом месте возможно действие (применение выбранного предмета, разговор с другим персонажем, взятие лежащего предмета и т. д.). Почему-то одного нажатия кнопки чаще всего оказывается недостаточно — после него герой лишь подходит к нужному месту и ждет, пока вы нажмете на кнопку снова. Видимо, это было сделано для того, чтобы игрок смог вовремя передумать и отказаться от своего действия.

Правая кнопка мыши открывает небольшое меню (и эта же кнопка его закрывает). Кстати говоря, вместо правой кнопки можно пользоваться клавишей Esc.

В центральном окошке меню показан текущий предмет (чтобы рассмотреть его во всех подробностях, нажмите кнопку с глазом). Щелкая на кнопках с треугольниками слева и справа от него, можно просмотреть весь свой «инвентарь» и остановиться на нужном предмете. Чтобы выбрать предмет для использования, необходимо щелкнуть на нем — курсор принимает вид выбранного предмета. Щелчок левой кнопкой за пределами окошка с предметом отменяет выбор, а курсор снова превращается в пустую стрелку.





Обратите внимание на правую верхнюю кнопку меню. Если нажать ее, то откроется игровое меню, в котором можно сохранить/восстановить игру, выйти в DOS, а также (что немаловажно!) отрегулировать сложность игры. Сложность в данном случае относится исключительно к немногочисленным поединкам на мечах, и нет никаких причин для того, чтобы усложнять себе жизнь и не играть на EASY — интереснее от этого игра не станет. Сами поединки проходят довольно примитивно. По сути дела все, что требуется от игрока — вовремя нажимать левую кнопку мыши и парировать удары противника.

Наконец, правой кнопкой мыши также можно «промотать» надоевший игровой ролик.

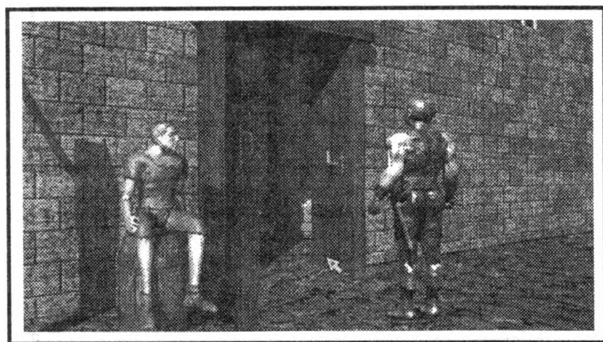
Описание

При наведении курсора мыши на нужное место иногда требуется довольно большая точность, так что если что-то не получается — не отчаивайтесь и попробуйте снова. Кроме того, бывает так, что объект виден из нескольких мест, а использовать его можно только из одного (например, колодец в Тинтагеле); в этом случае следует поискать.

Камелот

Поговорите с Ланцелотом. Вот и начинается рыцарская карьера — вы должны найти волшебника Мерлина и выполнить его поручение. Из холла можно выйти в нескольких направлениях: через две двери, по лестнице наверх и во двор. Для начала пройдите в правую дверь и возьмите из тронного зала фонарь. Вернитесь в холл и зайдите в левую дверь. В столовой возьмите с подсвечника одну из свеч, зажгите ее в камине и поставьте в фонарь.

Выходите во двор замка. Зайдите в кузницу и возьмите подкову. В конюшне Вилфа (так зовут слугу, который сидит на бочке) возьмите ложку и ведро. Зайдите в дверь башни, обвитой зелеными побегами плюща. Потяните за факел — решетка поднимается и открывает путь в темный подвал. Используйте фонарь на темноте (нужную точку придется поискать!) и идите в пещеру. Сорвите гриб и внимательно пошарьте в воде — слева от мостика в ней можно отыскать череп. С помощью ложки выковыряйте из черепа рубиновые глаза и пройдите дальше в пещеру. Возьмите с алтаря кинжал и чашу и возвращайтесь к тому месту, где поднималась решетка.



Поднимитесь по лестнице. Мечом надавите на глаз морского конька; для этого понадобится снайперская точность. Стена отойдет в сторону и откроет путь на башню. Поднимитесь по лестнице в комнату Мерлина. Откройте дверь, зайдите в комнату и попытайтесь потрогать что-нибудь из предметов на столе. Появляется Мерлин; выглядит он довольно моложаво и совершенно не походит на традиционное изображение седобородого старца. Поговорите с волшебником. Он вручает вам свиток и требует отнести Моргане.

Спуститесь во двор замка. Подойдите к двери в комнату Морганы (она находится слева от кузницы и вверх по лестнице). Поговорите со стражником. Вернитесь в замок. Из холла пройдите в правую дверь. Под столом валяется кружка, возьмите ее. Зайдите в кузницу и наберите в кружку пива из бочки. Заодно отдайте кузнецу рубины, после чего сможете взять со стола шлем (если шлема нет — можно будет зайти за ним попозже).

Вернитесь к стражнику и отдайте ему кружку с пивом. После этой маленькой взятки можно зайти в охраняемую дверь. Поговорите с королем Артуром и отдайте ему свиток. Вернитесь к Мерлину, поговорите с ним. Снова сходите к тому месту, где вы отдали королю Артуру свиток — самого короля нет, зато свиток валяется. Поднимите свиток и примените шлем на двери в комнату Морганы, зайдите в нее. Говорите с Морганой до тех пор, пока она не согласится принять свиток, и отдайте его.

Следует довольно длинный ролик. Дело кончается изгнанием Морганы в Лионнесс и ее неудачным покушением на короля. Разгневанный Артур решает... думаете, сразиться с ведьмой? Ну да, еще чего! Он посылает новоиспеченного рыцаря, сэра Гавейна, выяснить отношения с колдуньей, а точнее — как-нибудь тайком зарезать ее. Чтобы ведьма Моргана не превратила посланца в жабу, Мерлин должен сделать магическое кольцо. Даже начинающий колдун знает, что для этого нужно. Во-первых...

Вода из источника Джиневры

Зайдите в комнату Морганы и возьмите со стола флакон с драконьей кровью. Теперь погуляйте по замку и поговорите с Вилфом, Ланцелотом и королем Артуром. Впрочем, на самом деле необходим лишь один из этих разговоров — после него можно будет покинуть Камелот. Вернитесь к стражнику-любителю пива и поговорите с ним — он вернет кружку. Через ворота замка Камелот выходите наружу и идите в лес.

Вверх, потом налево. Наберите в шлем воды из родника. Направо, вверх. Примените драконью кровь на дверь. Заходите внутрь, идите направо и потом к воде. Попробуйте набрать в кружку воды из источника. Что, не получается? Ищите получше. Поединок со скелетом выигрывается легко — если, конечно, вы не забыли установить сложность EASY. После победы не забудьте закончить дело и наполнить кружку водой.

Вернитесь к Мерлину и отдайте ему кружку с водой. Однако это далеко не все — вас ждет следующая задача.

Скорлупа драконьего яйца

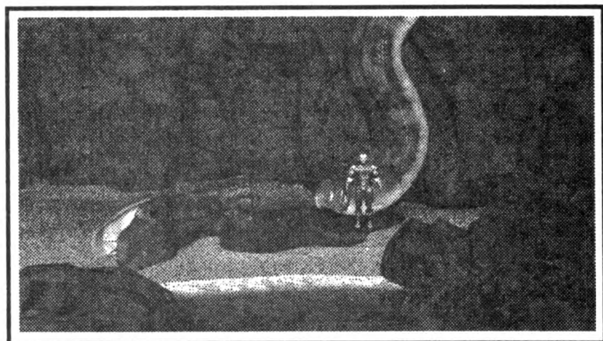
Вернитесь к источнику Джиневры и зайдите внутрь, но на этот раз идите не направо, а налево — найдите рог, валяющийся на полу. Идите на лесной перекресток и выберите дорогу, которая ведет направо, к пещере дракона. Примените рог на входе в пещеру, дракон отправится на поиски нарушителя тишины, а вы тем временем сможете посетить его логово. Подберите камень, который валяется у входа. Зайдите в пещеру, возьмите яйцо, да не радуйтесь раньше времени — оно не подойдет. Идите направо. Возьмите из гнезда ветку (а не яйцо!). Примените шлем на тропинке, идущей над лавой, чтобы набрать в него горячего песка. Высыпьте песок (то есть примените шлем) на яйцо в гнезде. Возьмите скорлупу и отнесите ее Мерлину. Пора отправляться на поиски последнего компонента для защитного кольца.

Золото эльфов

Выйдите из замка и найдите в лесу кольцо из грибов — у нас такие кольца называются «ведьмиными кругами». Возьмите красный мухомор и примените его на кольце; появляются эльфы. Почему-то они больше смахивают на чертей, искупавшихся в зеленой краске, но это к делу уже не относится. Поговорите с их предводителем и отдайте ему кубок в обмен на золотой самородок. Отнесите самородок Мерлину.

Чтобы получить помощь от колдуньи, снова придется выполнить несколько поручений. Для начала она хочет получить свой пестик со ступкой. Найдите дорогу обратно в Камелот — тропинка, идущая слева от погасшего костра, приведет вас в знакомому «ведьминому кругу». По пути можно сделать еще одно дело — от «ведьминого круга» поднимитесь на один экран вверх и сорвите цветы мака. Идите в Камелот.

Из холла поднимитесь вверх по лестнице и зайдите в комнату Джиневры. Поговорите с ней — Джиневра вручает вам нужные пестик и ступку. Вернитесь к колдунье и отдайте ей имущество. Далее ей понадобились семена мака. Попробуйте вместо семян подсунуть цветы — ничего не получится. Но семена получить не так уж трудно, достаточно поскрести кинжалом буханку хлеба. Отдайте колдунье семена. Чтобы магическое зелье работало, осталось принести ей соты с медом.



Вернитесь к погасшему костру и идите вниз. У стен Тинтагельского монастыря сверните налево и поговорите с братом Антонием. Направо, зайдите в ворота монастыря и поговорите с монахом возле колодца. Внимательно пошарьте по правой двери конюшни — с нее можно снять клочок соломы. Пройдите на один экран вниз и намочите солому в колодце. Положите мокрую солому в фонарь и вернитесь к брату Антонию. Примените фонарь с соломой на улье, и вы получите мед. Отнесите мед колдунье.

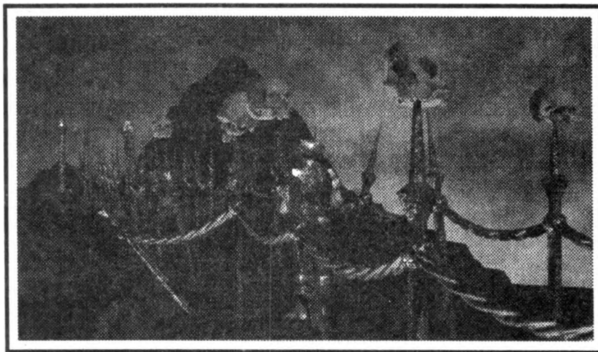
Однако все усилия оказываются напрасными — Хели погибает от рук Морганы. Выходите из дома и спускайтесь вниз по лестнице. Подберите амфору. Пройдите на один экран влево, зайдите в пещеру и возьмите веревку. Направо, поговорите с контрабандистом. Он соглашается перевезти вас в Лионнесс, но требует взамен контрабандный товар — хмельной мед, которым тайком приторговывают монахи Тинтагеля. Вернитесь в монастырь, поговорите с монахом возле колодца и отдайте ему амфору. За это монах дает бутылку с медом. Отнесите бутылку контрабандисту, и он перевезет вас в Лионнесс.

Лионнесс

Поднимите с песка раковину. Идите направо. Когда появится гигантская змея, зарубите ее мечом. Заберитесь наверх по скале, отрубите мечом погремушку с хвоста змеи. Идите по тропе в лес, пока не наткнетесь на очередной «ведьмин круг». Возьмите мухомор и примените его на круге. Поговорите с предводителем эльфов, отдайте ему погремушку, а потом — кольцо, вашу единственную защиту. Пройдите вниз на пару экранов; под деревом, рядом с серединой экрана вы найдете камень (его не видно на экране, придется шарить курсором и следить за его видом). Пройдите на экран, расположенный слева от «ведьминого кольца» — там, где в деревьях виднеется просвет, можно пройти наверх.

Замок Морганы

Возьмите кол (на который не насажена голова — чуть правее центра экрана). Дважды пройдите вперед, по направлению к замку. У моста примените на левом столбике рог, потом — кол. Это укрепит мост и позволит пройти по нему. Идите к воротам замка. Может поискать ключ под ковриком? Нет, действуйте проще — разбейте замок камнем. С правой створки ворот снимите цепь и заходите в замок.



Налево. В бою не напрягайтесь, выиграть его все равно не удастся. Один из скелетов стукнет вас сзади, и вы окажетесь в застенке вампира Рагнара — преданного слуги Морганы. В разговоре с ним необходимо быть предельно осторожным, побольше врать и ни в коем случае не допускать личных выпадов — дескать, отойдите, почтенный, от вас покойниками пахнет... Беседа должна продолжиться у Морганы. Все идет нормально, если Рагнар швырнет вас в подземелье.

Наверх, затем вниз. Пока вы идете по узкому мостику над водой, внимательно смотрите под ноги — где-то здесь валяется ключ (впрочем, смотреть надо не под ноги, а на курсор). Возьмите ключ и подойдите к двери. Чтобы ключ повернулся в замке, нужно его смазать жиром из лампы, стоящей слева от двери. Отоприте дверь ключом и выходите на свободу.

Поговорите с эльфами и попробуйте поднять с земли свой меч. Ничего не выходит — эльфы требуют принести им сосуд с душой Морганы. Пройдите налево и достаньте из паутины волос Морганы. Вернитесь к эльфам и идите в проход, который расположен справа от предводителя. Камнем сбейте ветку с окаменевшего дерева (второго справа) и возьмите ее. Наверх, зайдите в дверь. Примените

Рейтинг

Игровой интерес



8

Исполнение

Графика	9
Звук	8
Оригинальность	6
Сюжет/Концепция	7

RIP Модификатор -2

RUS Модификатор +2

8

Общая оценка



ветку на урне из костей, и вы получите душу Морганы. Отдайте ее предводителю эльфов. Отдайте ему волос и поднимите свой меч. Остается найти лишь обрезки ногтей. Идите в комнату с урной, оттуда вниз и налево, в дверь с пауком. Убейте Рагнара мечом и обыщите труп. Откройте найденный ларец кинжалом, вернитесь к эльфам и отдайте им открытый ларец. Моргана оказывается в ловушке, остается лишь позаботиться, чтобы не ожил Рагнар. После разговора вернитесь к трупу Рагнара, пройдите дальше и спуститесь по лестнице. Подойдите к клетке со скелетом и найдите возле ее основания сосуд со святой водой — это оказывается нелегко, но не сомневайтесь — он находится именно там. Вернитесь к Рагнару и окропите труп святой водой из сосуда.

CHRONOMASTER

Хрономастер

Информация

Год выпуска	1995
Распространитель	IntraCorp Inc.
Разработчик	DreamForge
Категория	Приключение
Минимальные требования	486 dx2 66, 8 Мб, CDROM 2x
Желательно	CDROM 4x
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Hi Res
Размер	1 CD
Количество игроков	1 чел.
Управление	

Вряд ли кого-нибудь можно удивить участием в компьютерной игре известного актера. А вот фамилии известных писателей в качестве автора сценария встречаются пока что довольно редко. Единственное, что приходит на ум — работа Орсона Карда над диалогами The Dig, но все же известные мастера слова пока еще не прониклись доверием к относительно молодому жанру.

Chronomaster, несомненно, в этом отношении открывает новую страницу в истории компьютерных игр. Основным автором сценария и диалогов в этой игре является не кто иной, как сам Роджер Желязны, американский фантаст с мировым именем, обладатель шести престижных премий «Хьюго» и трех (не менее престижных) — «Небьюла».

Разумеется, в этом случае излагать сюжет в двух словах было бы просто преступлением.

Ночное небо озаряется вспышками взрывов; издалека слышна перестрелка. На улице города будущего стоит 12-летний мальчик с большой сумкой, набитой собранными в спешке вещами. Хотя дом его носит следы недавних повреждений, глаза мальчика устремлены на горизонт. Звуки шагов и выкрикиваемые приказы приближаются...



Это — бойня Паскуа, нападение на целую планету, в котором все богатства были вывезены, а граждане — убиты или проданы в рабство. За нападением стоят семеро пиратов под предводительством злодея О'Райана. Пираты объединенными усилиями награбили на Паскуа достаточно богатств, чтобы приобрести себе новые личности и избавиться от прошлого. Через многие годы они приобретают себе «карманные Вселенные». Обычно такая покупка оказывается по карману лишь самым богатым корпорациям и личностям. В этих маленьких, но несомненно подлинных Вселенных (построенных с учетом заказа и капризов владельца) действуют свои законы физики. Пираты рассчитывают прожить в этом «персональном раю» вдалеке от справедливости старой Терры.

Проходят годы. Кто-то (или что-то) начинает закрывать карманные Вселенные и переводит две из них в состояние стазиса с остановкой времени. Причину не знает никто. Когда ставкой оказываются жизни сотен тысяч разумных существ, правительство Терры тайно обращается к Рене Корда, ведущему специалисту в области построения карманных Вселенных. Корда должен провести тайное расследование феномена и сообщить правительству его причину. Корда берет с собой запас «консервированного времени», что позволяет ему свободно перемещаться в мире, где время остановилось.

В ходе своей миссии Корда обнаруживает, что Вселенная в состоянии стазиса — очень опасное место. «Консервированное время» способно вызвать все что угодно — например, оживить застывший на середине обвал или стражника, готового открыть огонь. Еще хуже то, что возврат Вселенной к жизни обращает на Корда гнев ее владельца, словно здесь замешана какая-то ужасная тайна.

Когда Корда узнает о приближающейся остановке третьей Вселенной, рая для любителей азартных игр под названием Фортуна, он спешит туда и надеется предотвратить катастрофу до того, как многие граждане и туристы застынут во времени. Однако секрет, который Корда узнает на Фортуне, изменяет все. Оказывается, его ждет миссия, которую он не мог и представить — целая Одиссея в самых невероятных мирах.

Кто же отключает карманные Вселенные? Может ли это быть связано с бойней на Паскуа и единственным выжившим в этой катастрофе? Только Корда может найти ответ и вернуть справедливость.

Графика игры построена на мастерском сочетании мультипликационной и синтезированной трехмерной графики. Вдобавок игра идет в режиме SVGA и производит совершенно потрясающее впечатление.

Как и многие другие приключенческие игры последнего времени, Chronomaster был русифицирован, однако описание соответствует оригинальной версии игры.

Управление

По ходу игры вам придется не только высаживаться на поверхности планет, но и управлять личным космическим кораблем под названием «Джестер». Управление в этих двух режимах совершенно разное. Под щелчком кнопкой мыши подразумевается щелчок ЛЕВОЙ кнопкой если только в тексте прямо не сказано обратное.

Космический корабль

Кабина состоит из трех частей: левой, средней и правой. Перемещение курсора к левой или правой границе экрана и щелчок левой кнопкой мыши вращает вид кабины.

Правая часть кабины предназначена для получения справочной информации. В принципе, без нее вполне можно обойтись и тем не менее пройти игру (особенно если есть полное описание!), и все же знакомство с ней помогает лучше вжиться в образ. Здесь имеются следующие кнопки:

 небольшая база данных по теме игры

 личный дневник Корды

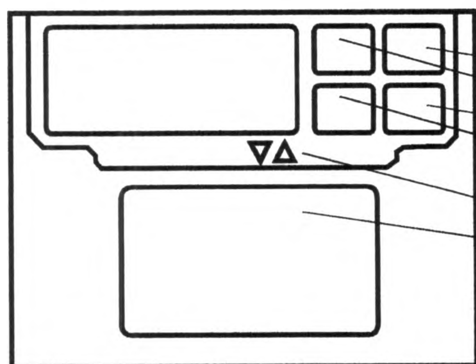
 досье персонажей игры

 имущество, которое было собрано в различных Вселенных

 технические данные космического корабля «Джестер»

 возврат к предыдущей теме

В средней части корабля полезного чуть больше (хотя тоже немного). Прежде всего, панель в верхней части кабины вызывает стандартное игровое меню с функциями сохранения, восстановления, выхода из игры, настройкой игровых параметров и т. д. Под «лобовым стеклом» находится панель видеосвязи. Обязательно читайте все сообщения по мере их поступления!



Наконец, самая полезная часть кабины — левая! Она целиком отведена под задачи космической навигации. Здесь имеются четыре экрана: выбор Вселенной, выбор планеты во Вселенной, выбор одного из возможных мест высадки на планете, полет к выбранному месту. Стрелки вверх/вниз на мониторе позволяют перебирать возможные варианты.

Основной игровой экран

Оказавшись за пределами корабля, Корда обретает свободу. В его распоряжении оказывается целых семь действий. На выбранное действие указывает вид курсора мыши; кроме того, название действия написано на информационной полоске в верхней части экрана:

 идти (walk)

 применить (use)

 взять (take)

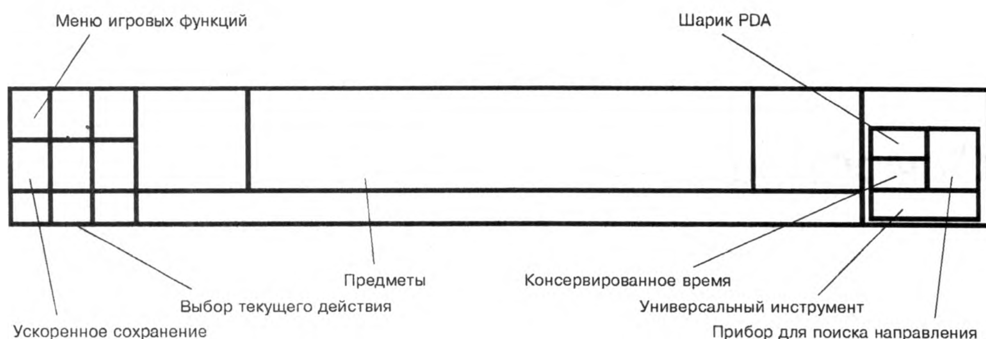
 открыть/закрыть (open/close)

 поговорить (talk)

 посмотреть (look)

 толкнуть/потянуть (push/pull)

Щелчок правой кнопкой мыши позволяет поочередно перебрать все действия. Впрочем, выбрать нужное действие можно и иначе — для этого нужно щелкнуть на значке действия в левой части игровой панели. Если панель не видна на экране, щелкните на информационной полоске. Повторный щелчок на полоске закроет панель и уберет ее с экрана, оставляя больше места для игровой графики.



Помимо перечисленных значков действий, в левой части игровой панели имеются значки для вызова меню с основными функциями и для «ускоренного сохранения».

Средняя часть панели занята имуществом, которое успел собрать Корда во время странствий по очередной Вселенной. (Имущество не переходит из одной Вселенной в другую!)

Справа на панели расположены инструменты, которыми вы можете пользоваться: резонатор (Resonance tracer) в виде большого цилиндра, ручной прибор для поиска направления (в игре не нужен), шарик PDA, «консервированное время» и универсальный инструмент.

PDA (Personal Digital Assistant) — небольшой и вполне дружелюбный электронный помощник. Если применить его на Корде, можно получить доступ ко всей справочной информации из правой части корабля прямо с поверхности планеты. Чтобы вернуться обратно на планету, следует щелкнуть на нижней границе экрана.

Применение «консервированного времени» способно вывести отдельные объекты или живых существ из состояния вневременного стазиса. При возвращении Корды на корабль его личный запас «консервированного времени» полностью восстанавливается.

Универсальный инструмент на самом деле только называется «универсальным», он умеет выполнять всего три функции. Две из них — Отвертка (Screwdriver) и Молоток (Hammer) всегда остаются неизменными, а вот третья функция меняется в зависимости от Вселенной, в которой вы находитесь.

Система работы с действиями и предметами особых пояснений не требует. Она основана на привычном и вполне логичном принципе: сначала выбираем, ЧТО сделать, а потом — НА ЧЕМ. Команда дублируется надписью на информационной полоске, так что всегда можно узнать, к чему приведет щелчок мышью в том или ином месте экрана.

Прежде чем переходить к описанию, осталось сделать лишь несколько последних замечаний. Чтобы убрать с экрана возникающие сообщения и текст Корды, следует щелкнуть внутри окна левой кнопкой мыши (казалось бы, совершенно тривиальное замечание, и все же почему-то многие не сразу догадываются до такой простой вещи).

Клавиша F9 переключает музыку между тремя уровнями — полная громкость, половинная громкость, тишина. Наконец, комбинация клавиш Alt+Q предназначена для быстрого выхода из игры.

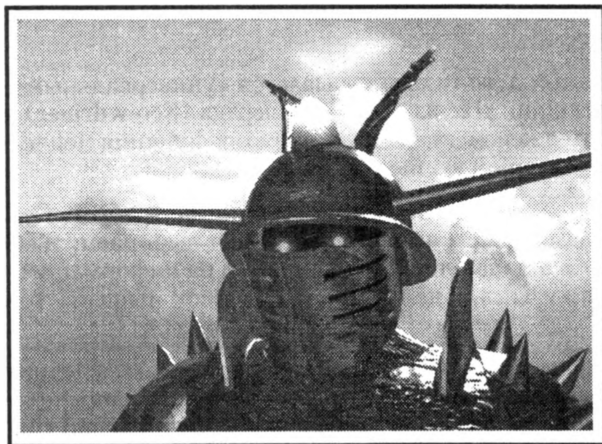
Описание

Сюжет игры нелинеен, одна и та же задача в нем часто может быть решена разными способами — так что ниже для экономии места приводится лишь один из вариантов, который заведомо приведет к успеху. С другой стороны, от творческого подхода и самостоятельных усилий игра только станет более интересной. Впрочем, следует соблюдать осторожность — самостоятельность может кончиться тем, что следовать описанию окажется невозможно, и тогда уже вам придется рассчитывать только на свои силы или начинать все заново.

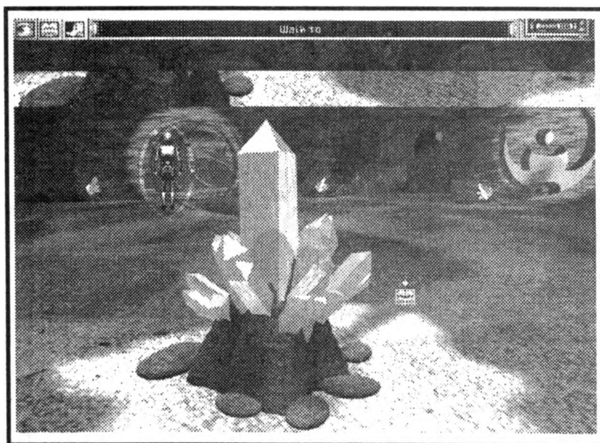
И еще одно замечание: каждый раз, когда на экране в рубке «Джестера» появляется новое сообщение, щелкните на нем и ознакомьтесь с его содержанием. В описании об этих сообщениях ничего не будет говориться, описание и без того длинное.

Урбс (Urbs)

Отправляйтесь на главную планету системы Урбс, где расположен Сад Скульптур (Sculpture Garden). Поговорите с роботом. Вообще-то вам нужно согнать робота с места, чтобы воспользоваться резонатором, но пока этого сделать никак не удается. Погуляйте по саду и подберите камень, разбейте его молотком. Во время прогулки почитайте таблички, они подскажут, что делать дальше (если вы проходите игру собственными усилиями и не подглядываете в описание, что маловероятно). Вернитесь на корабль и посетите другую точку Урбса — город Эпицентр (Ground Zero City).



На посадочной площадке подберите лом и тряпку. Пройдите по верхнему мосту. Когда оживший солдат спрыгнет вниз, примените «консервированное время» на бомбе и как можно быстрее уходите с экрана. Взрыв разрушает мост и преграждает путь к двери. Хотя при известной ловкости мимо бомбы можно пройти, мы не будем искать легких путей. Вернитесь на посадочную площадку и пройдите по правому мосту — вы попадае-



те в музей. Вскройте ломом контейнер и возьмите из него щит. Подберите с пола банку с чистящим средством, смочите им тряпку, после чего отполируйте тряпкой щит. Пройдите на экран вниз. Здесь установлено несколько витрин, но вам нужны только генеральские погоны — чтобы взять их, примените блестящий щит на витрине с погонами. Вернитесь ко входу в музей и найдите за дверью второй проход (направо), идите туда. На лифте поднимитесь на уровень вверх. Поговорите со стражником. Он все равно не пустит в зал, так что не нужно настаивать — это плохо кончится. Лучше возвращайтесь на корабль и летите в третью точку Урбса — Форт (Fort).

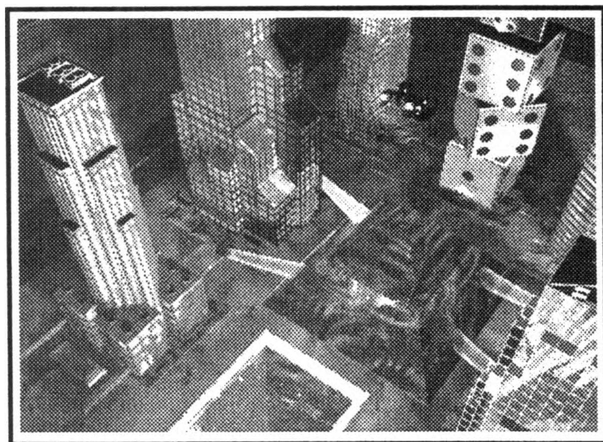
Снимите с трупа боевой скафандр и прицепите на него генеральские погоны — все это можно примерить. Примените «консервированное время» на ракетной установке; нажмите на кнопку, ракета поднимается из шахты. Пройдите на экран вниз. Если подойти к пульту, можно запустить ракету, но это лишь мелкое развлечение. Возьмите оба знамени, возвращайтесь на корабль и снова летите в Сад Скульптур.

Наденьте скафандр с погонами. Подойдите к статуе с флагштоком и нацепите на пустое древко один из двух флагов. Какой именно? Очень просто: если робот не купится на столь примитивный обман, значит, флаг неправильный и его нужно заменить. Вернитесь к роботу и прикажите ему идти в бой. Если все было сделано правильно, робот уйдет. Примените резонатор.

Снова вернитесь к Форту и наденьте генеральский скафандр, идите на поле боя. Подойдите к сканеру — возникает мост, по которому можно пройти внутрь форта. Примените щит на расстрельной команде, все солдаты бесследно испаряются. Возьмите с ящика папку и прочитайте ее. Поговорите с пленником — он сбежит, так ничего и не сказав. Выйдите с этого экрана вниз. Чтобы открыть кодовый замок на двери, есть два способа: применить на нем PDA или порошок от разбитого камня, причем оба приводят к успеху.

Наступает трудный выбор — спасти эту планету или уничтожить ее? Конечно, любой нормальный человек захочет спасти, но это почему-то кончается неизменно плохо, а раз так — уничтожайте!!! Что касается следующей головоломки, то с ней даже полный идиот может справиться за считанные минуты.

Наконец, Корда предстает перед Советом Мудрецов в ожидании приговора. Похоже, единственный безопасный вариант разговора — BLUFF / RESPECT. Освобожденный Корда может вернуться на корабль и покинуть Урбс, его ждет новый мир — Ауранс!



Ауранс (Aurans)

Отправляйтесь к Магнитному полюсу (Magnetic North). Пройдите направо, откройте бутылку. Поговорите с джиннами и согласитесь накормить их. Когда ковер-самолет перенесет вас в оазис, соберите плоды и заодно возьмите труп животного. На ковре вернитесь к джиннам и отдайте им плоды со следующими символами: колонна, крест, горящий человек, хлеб, звезда и лотос. Возьмите бутылку и ковер. Возвращайтесь на корабль, летите в Каньон (Canyon).

Здесь вам придется проявить осторожность и избегать зыбучих песков. Впрочем, через некоторое время упавшие камни закроют пески, и проблема исчезнет сама собой. Идите вниз. Посмотрите на чудовище. Вернитесь на корабль и посетите Плато (Plateau).

Идите налево-вверх, подберите камни и золотые монеты. Поговорите с торговцем Арабу. Согласитесь поменяться с ним информацией и расскажите о чудовище; в знак благодарности Арабу подарит флейту. Кроме того, нужно купить у него сандалии. Взамен Арабу хочет получить один из трех предметов — порцию «консервированного времени», ковер-самолет или бутылку с джиннами. Разумнее всего отдать время — бутылка вам понадобится (хотя ее и можно будет выменять обратно на Изумрудного Верблюда из сокровищницы, зачем бегать лишний раз?), а ковер жалко, все-таки редкая вещица.

Снова слетайте в Каньон и зайдите в пещеру (для этого необходимо подойти к левому зыбучему песку и надеть сандалии). При желании можно достать из глаза черепа блестящий предмет (иглу), но это необязательно. Перейдите через пропасть, дальше и вниз. Возьмите перо птицы Рух, приносящее холод, — незаменимая вещь при такой жаре! Вернитесь к зыбучим пескам, пройдите направо и примените перо на озере. По льду подойдите к мертвому кочевнику, возьмите с трупа тюрбан и плитки мозаики.

Вернитесь на Плато. Пройдите налево-вниз (НЕ к Арабу!). Примените перо на озере и возьмите из воды ледяную линзу.

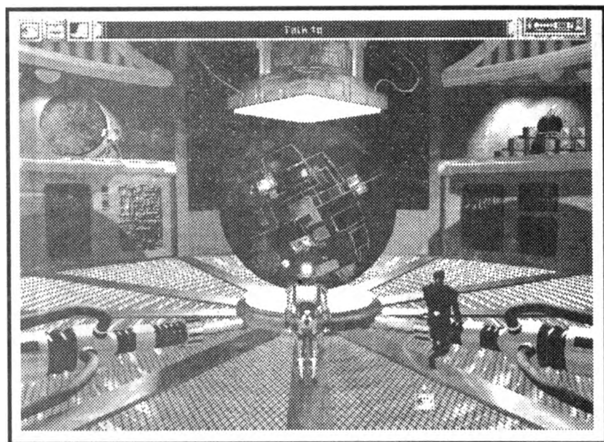
Наконец, пора посетить и четвертую точку Ауранса — Пещеры (Caverns). Зайдите в пещеру. Чтобы перебраться через паутину, примените волшебную палочку (из универсального инструмента) на паутине, возьмите эту заколдованную паутину и примените на себя. В лабиринте найдите путь к подземному озеру. Попробуйте поговорить с колдуном — он исчезает, оставляя после себя кусок ткани.



Возьмите ткань и намочите ее в воде. Пройдите в пещеру налево и примените линзу на светящемся кристалле; линза начинает светиться. Мокрой тканью протрите эмблему на стене — экраном левее в стене открывается потайной ход (и запомните внешний вид эмблемы, пригодится на будущее!). Откройте дверь потайного хода и пройдите внутрь. С помощью линзы ослепите воина и заберите его меч. Поговорите с поваром и предложите свою помощь. Остудите пламя костра с помощью пера, повар дает фляжку для воды. Налево. Убейте паука мечом, поговорите с цыганкой и согласитесь на ее поручение. Налево-вверх, нападите на воина с мечом. Когда он попросит пощады — убейте его. Вернитесь к цыганке и возьмите ее вуаль. Заколдуйте вуаль с помощью волшебной палочки. Налево-вверх и дальше. Поговорите с разведчиком и одолжите у него подзорную трубу в обмен на три монеты. Развинтите трубу отверткой, вставьте туда линзу и снова завинтите. Пройдите дальше, где в воздухе дрожит мираж дворца. Наденьте заколдованную вуаль и идите во дворец.

По дороге ко дворцу можете поговорить с жуликами, которые пытаются выдоить деньги из туристов: с нищенкой, оракулом и волшебником. Все они хотят заполучить рубин из сокровищницы. Вы можете из любопытства принести им рубин, но никакой пользы от этого все равно не будет. После волшебника вы окажетесь в комнате со стражником. Если поговорить с ним и подарить ему меч, то стражник отойдет в сторону, но... дорогу в гарем преграждает чудовище. Вернитесь обратно и пройдите в левый проход. Поговорите с человеком в бассейне, примените на воде «консервированное время», а потом — плитки мозаики; вам удается закончить мозаичную картину. В комнате с тремя проходами идите направо, поговорите со стражником и зайдите в сокровищницу. Толкните поочередно пьедестал с рубином, гобелен и подставку, на которой стоит Изумрудный Верблюд. Полезайте в дыру.

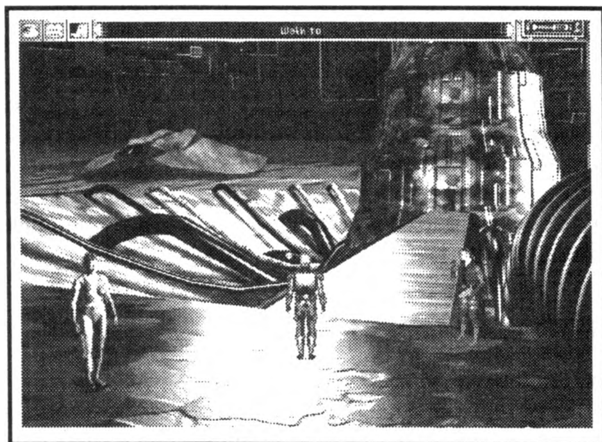
В гареме можно поговорить только с одной девушкой, остальные попросту игнорируют ваше появление. В ответ на загадку отдайте ей бутылку с джиннами (остается лишь надеяться, что загадка всегда остается одной и той же). Сразу же после этого вам предлагается решить головоломку и собрать «Ключ Мира» — составить из многих кусочков эмблему Ауранса (самое время вспомнить пещеру возле озера и изображение на стене!). Когда головоломка будет решена, вернитесь на корабль и отправляйтесь к очередной «карманной Вселенной».



Фортуна (Fortuna)

После прибытия в казино «Пирамида» (Pyramid Casino) вас встречает Алакра со своими телохранителями — он вручает вам фишки для игры. Пройдите на два экрана вправо. Поговорите с офицером, попытайтесь зайти в корабль (это вам не удастся). Примените PDA на роботе-охраннике и подойдите ко входу в корабль. Потяните за красный рычаг. Чтобы открыть отсек с инструментами, нужно знать код для цифрового замка, а вы его, к сожалению, не знаете. Вернитесь на два экрана назад и спуститесь вниз на лифте. Зайдите в бар и возьмите с пустого столика забытый кем-то фотоаппарат. Спуститесь на лифте еще на один этаж. Подойдите к оркестру и поговорите с ним; музыканты могут поделиться важной информацией, однако взамен требуют предоставить им кого-то, играющего на глифноде или в крайнем случае — сам глифнод. Вернитесь в холл и пройдите к игорным столам. Возьмите со стола для крепса лопатку для кубиков (профессиональная принадлежность крупье) и найдите банкомета, который согласится поговорить с вами. Когда он предложит подождать, соглашайтесь; в итоге банкомет расскажет о своей карьере музыканта (конечно же, по чистому совпадению он играл именно на глифноде) и попросит найти свою «счастливую монетку». Вернитесь к офицеру возле корабля и примените на нем фотоаппарат — фото пропуска выглядит совсем как настоящее. Вернитесь к лифту и спуститесь на три этажа. Поговорите с нищим, согласитесь (AGREE) на сделку с ним и поднимите карту, которая валяется поблизости. Примените фотографию пропуска на турникете и зайдите в поезд. Войдите в салун и поговорите с пианистом. Возьмите револьвер, который лежит на бочке. Пройдите на следующий экран и примените фишки на игроков, чтобы вступить в их игру. После сдачи карт выберите DISCARD AND DRAW — вы выиграете, а все игроки покинут салун. Примените резонатор, после чего возвращайтесь в казино и идите на корабль (пока — на СВОЙ корабль).

Летите на планету в системе Фортуны, которая называется Треки (Tracks). Когда вас спросят о ставке, выберите первый вариант (по совету нищего). Вернитесь в казино. Сходите к нищему и отдайте ему половину выигранных денег. Правда, не совсем понятно, зачем это делать — проверка на моральные качества? Теперь посетите бар и купите у бармена «везучую» кроличью лапку и процессор для PDA. Пройдите налево и отдайте женщине у игрового автомата кроличью лапку. Из фонтана достаньте лопаткой счастливую монету. Примените купленный процессор на своем PDA. В том игровом зале, где работает ваш знакомый банкомет,



пройдите к конторке охраны (в задней части зала). Поговорите с охранницей и выкупите у нее глифнод (о долгах банкомета не беспокойтесь — незачем заниматься благотворительностью). Примените PDA на охраннице, чтобы отвлечь ее с рабочего места. Когда она уйдет, нажмите кнопку на столе, откройте ящик в витрине и достаньте из него микросхему. Примените микросхему на своем PDA. Отдайте монету и глифнод банкомету — он убегает с рабочего места и второпях оставляет свое удостоверение. Конечно же, удостоверение нужно взять, однако от вас требуется еще одно, не столь очевидное действие — применить на удостоверении усилитель вероятности (Probability Driver из универсального инструмента). Сходите к оркестру и поговорите с музыкантами.

Теперь пройдите к покерным столам справа от оркестра, откройте дальнюю дверь в стене и зайдите в нее. Когда будете ходить по туннелям, подберите ведерко с краской (предсказать, на каком экране или даже на каком этаже оно находится, невозможно — просто внимательно смотрите по сторонам). Вскоре туннель заканчивается тупиком. С помощью отвертки откройте панель и спуститесь вниз по лестнице. Откройте панель в полу и возьмите из нее замедлитель. Идите дальше. В правой стене коридора есть дверь — откройте ее и зайдите. Поговорите с нервным инопланетянином (REASON) и покажите ему фотографию пропуска. Толкните ведро, чтобы бомба оказалась под ним, и потяните за веревку, которой связаны инопланетяне. Подберите голосовой декодер. Нажмите все кнопки, которые найдете в комнате. Вы должны поднять крышу над космопортом (иначе Фортуну не покинуть) и открыть дверь лифта в коридоре. Одна из кнопок показывает на экране монитора таинственного злоумышленника; примените на мониторе усилитель вероятности и снова нажмите эту кнопку — вы узнаете пароль для цифрового замка (PASQUA WIPEOUT). Вернитесь наверх к кораблю и с помощью пароля откройте отсек с инструментами. Откройте коробку и возьмите из нее отмычку. Дважды стукните по отмычке молотком (из универсального инструмента). Вернитесь в туннель и доберитесь до самого конца. Примените декодер на устройстве опознания голоса и идите по коридору, пока не окажетесь у запертой двери. Примените отмычку на пульте возле двери и зайдите в дверь.

Поговорите с Майло (он и есть злоумышленник, он же старый знакомый и бывший ученик); послушайте его рассказ. С одной стороны, Майло прав и пиратов нужно наказать; с другой стороны, его все-таки нужно арестовать... Корда принимает воистину мудрое решение: сначала помочь Майло в его отмщении, а

уже потом арестовать его и сдать властям. После ухода Майло вам придется решить очередную головоломку — воспроизвести последовательность нот на пирамиде. Все начинается с одной ноты, но при каждом правильном воспроизведении мелодия удлиняется на одну ноту. После того как решение головоломки даст вам ключ от мира, вернитесь к кораблю Майло и поговорите сначала с офицером, а потом — с Майло. Примените «консервированное время» на ведре с краской и предложите этот «поддельный PDA» офицеру. Теперь вы можете покинуть планету на своем корабле и после небольшого ролика выбрать, куда лететь дальше — на Вердри или Кабал. Начнем с Кабала.

Кабал (Cabal)

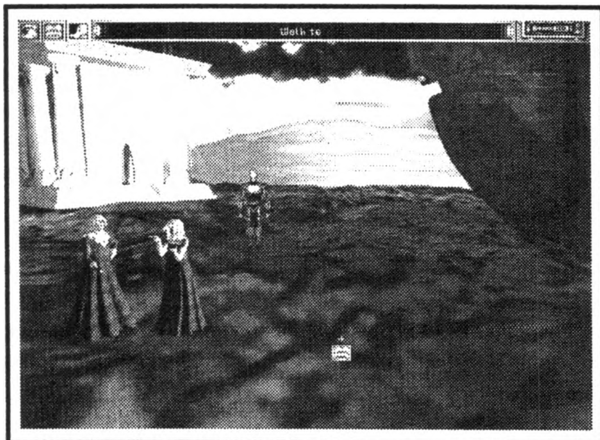
Для начала слетайте к Хижине Ведьмы (Witch Hut) на планете Glitter. Перейдите через мост и поговорите с ведьмой, согласитесь на ее игру. Все сводится к старой детской игре в «виселицу», а фраза, которую вам нужно угадать, — «Avalon Greer keeps his heart in an egg». Колдунья научит вас заклинанию Оживления. Подойдите к ее хижине и возьмите возле двери лейку, ведро с водой и пригоршню земли с огорода. Откройте дверь и зайдите в хижину, возьмите со стола ракушки и нож. Перелейте воду из ведра в лейку и полейте кошку из наполненной лейки. Возьмите с полки две книги (зеленую и синюю) и свиток, прочитайте их. Наполните ведро похлебкой из котла и примените резонатор. Выйдите наружу и срежьте ножом осиное гнездо с дерева.

Вернитесь на корабль и посетите другое место — Храм (Temple) на планете Glass. Поднимите с земли перья. Поговорите со жрецами и в ответ на их вопрос о заклинании Открытия выберите TRUTH. Благодарные жрецы научат вас заклинанию Повеления. Зайдите в храм и подойдите к алтарю. Поговорите с Верховным Жрецом и, когда он предложит преклонить колени перед Фениксом, выполните его желание (KNEEL). Используйте волшебный фокус (Magic Foci из универсального инструмента) на свитке и примените получившееся заклинание на Фениксе. Положите перо на алтарь и поговорите с Фениксом; заберите благословенное перо. Примените резонатор и вернитесь на корабль.

Пора наведаться в Сосновый Лес (Pine Forest) на планете Gem. Подберите все камни. Если вставить их определенным образом в цветы на арфе, можно оживить ледяного единорога, но та же самая задача решается гораздо проще; достаточно применить на единороге волшебный фокус. После окончания разговора с единорогом примените резонатор, после чего идите направо. Возьмите с сосны кристаллы, поговорите с королевой эльфов и крайним эльфом слева. Один из эльфов должен увеличить количество ваших магических пунктов с 6 до 16, если вы внимательно следовали описанию. Если этого не случится... вам можно только посочувствовать, ваши шансы на успешное окончание игры выглядят сомнительно. Вернитесь на корабль и посетите планету Forge.

Поговорите с гномом-стражником и отдайте ему ведро с похлебкой, гном вручает вам ключ от шахты. Возьмите висящую поблизости лампу, отоприте ключом дверь шахты и заходите внутрь. Идите вниз, к королю гномов. Молотком отбейте несколько камней от колонны слева. Поговорите с королем. Примените резона-

тор. Затем примените на себя волшебный фокус и выберите строки в следующем порядке: «Shining Smooth, Shining Bright, Worked by Fire, Heart of Light» — вам привидится небольшая галлюцинация. Снова поговорите с королем и попросите у него Жезл Пузырей. В разговоре выберите BARTER, чтобы обменять жезл на резонатор (на корабле все равно этих резонаторов навалом.) Возвращайтесь на корабль и летите на планету Gem, к Вулкану Славы (Volcano of Glory).



Видите глаз на крылышках, который порхает в поднебесье? Зенитки под руками все равно нет, придется пользоваться магией. Разбейте кристалл молотком и примените волшебный фокус на разбитом кристалле, примените получившееся заклинание на глазе и выберите SLEEP. Используйте волшебный фокус на благословенном пере и снова примените заклинание на глаз. Подберите глаз с земли. Примените Жезл Пузырей на себе — Корда возносится в небеса. Возьмите розу со столика, принцесса просыпается. Во время разговора она поцелует глаз, и у вас появится сердце Авалона Грира. Откройте дверь пузыря, чтобы вернуться на твердую землю. Вернитесь на корабль и отправляйтесь на планету Glass, к Башне Авалона Грира.

Зайдите в башню и встаньте внутрь светового луча. Поговорите с Авалоном Гриром, выберите в разговоре HEART — раскаявшийся злодей безропотно сдается в руки правосудия. Остается лишь погрузить мир в состояние стазиса. Возьмите с пола письмо и прочитайте его. На корабле летите на планету Glitter, к Хижине Ведьмы. В саду посадите на грядке розу, полейте ее водичкой из лейки и попробуйте взять — в ваших руках окажется кристаллическая геода. Воткните в нее нож и стукните молотком, после чего посадите надрезанную геоду в саду. (Да, Кабал — это вам не Страна Дураков, вещи здесь растут действительно быстро!) Зайдите в выросшую геоду. Внутри с помощью отвертки выковыряйте из стены желто-зеленый кристалл (все остальные кристаллы не подойдут) и разбейте его молотком. Возьмите полено и поварешку, примените полено на котле. Зажгите полено от огненных перьев Феникса. Наполните котел водой из лейки, подберите с пола немного золы (ищите, ищите внимательнее! она лежит возле бревна) и положите золу в котел. Раскрошите перо Феникса камнями из шахты гномов, затем используйте волшебный фокус на раскрошенном пере и примените заклинание на котле. Бросьте в котел пригоршню земли и помешайте зелье поварешкой. Всыпьте в котел порошок из разбитого желто-зеленого кристалла, снова хорошенько помешайте. Возьмите котел — Кабал погружается в стазис. Следуйте на корабль, пора посетить следующую Вселенную.

Вердри (Verdry)

Возьмите большой лист. Примените искривитель реальности (reality warp из универсального инструмента) на кукурузе и поговорите со всеми растениями. Когда вы будете говорить с вьюнком, он (или она?) исподтишка обшарит ваши карманы; выберите UPROOT и подберите украденные вещи. Осмотрите кусты и поговорите со своим двойником. «Возьмите» все растения, за исключением фиалки — у вас появятся плоды трех растений. Смешайте все три плода и раздробите смесь молотком. Полезайте в дыру. «Возьмите» умирающее дерево (вы получите плод с него) и посадите плод в плодородную почву. Возьмите листья с выросшего дерева и примените их на обсидиановом камне. Примените искривитель реальности на двух чудаковатых растениях (Elder & Sage) и поговорите с ними. Возвращайтесь на корабль.

Перелетите на планетоид, находящийся на пересечении кольца и линии планетоидов — вы должны здесь увидеть лежащего магнитного человечка. Примените резонатор и возвращайтесь на Вердри, только в новое место — Заросли (Overgrown Area). Возьмите плод растения, затем «возьмите» пень, чтобы ваше имущество пополнилось несколькими иглами. Примените кожуру растения на иглах. Потяните за пень, чтобы очистить его от лиан, и примените кожуру+иглы на пне. Получается что-то вроде барабана. Дважды примените молоток на барабане — чудовище уходит, и вы сможете зайти в лабиринт.

Пожалуй, этот лабиринт является самой скучной и нудной частью всей игры. Вам придется самостоятельно побродить по нему и нарисовать карту. Во всем лабиринте вас интересует лишь несколько комнат (входы в них отмечены арками). Обратите внимание, что от входа в лабиринт вглубь ведет не один, ДВА пути — левый и правый.

Комната Близнецов: поговорите с Близнецами. Выберите REASON, LOAN — вы получите ловушку грез. Примените ее на отражении ступеньки в зеркале. Всего вам понадобится семь ступенек, и это — первая. Откройте зеркало и возьмите аптечку, а также бутылку сиропа. Откройте дверь хранилища и зайдите внутрь.

Комната с картинами: Возьмите лежащую на полу картину, выдерните из стены гвоздь. Поговорите с Мерривинд, но не давайте ей ловушку грез (REFUSE). Откройте вторую дверь слева. Примените картину на пустой стене и возьмите ступеньку с другой картины (вторая!). Пройдите по огненному ковру. Откройте левую и правую двери и зайдите в правую.

Комната с садом: Возьмите упавший лист, а также цветы (вместо цветов вы получите едкую пыльцу). Выходите через низ экрана.

Комната глаз: Примените пыльцу на глазе; все глаза закрываются. Возьмите с холодильника рецепт и два магнита, толкните холодильник и отвинтите мотор отверткой. Снова толкните холодильник на место. Откройте его, возьмите ножницы и чашу. Откройте морозильник и возьмите оттуда леденец с мозгами (бррр, какая мерзость!).

Комната с сумасшедшим мальчишкой: Разбейте молотком зеркало и возьмите осколки. Примените искривитель реальности на мальчишке и отдайте ему леденец с мозгами.

Комната с почтовым ящиком: Возьмите куклу. Дальше наступает время довольно хитроумных манипуляций с ящиком. Откройте его, закройте, толкните (чтобы потянуть за ручку), откройте и возьмите из него письмо. Прочитайте письмо, возьмите кучу писем с пола, примените их на бумаге, положите бумагу в конверт, положите конверт в ящик, закройте и дважды потяните за ручку... уфф, так и утомиться недолго! Откройте ящик и возьмите из него посылку. Осмотрите посылку — у вас появляется ступенька (третья!).

Комната с садом: Срежьте ножницами водяные цветы и отдайте пчелам. Примените PDA на граблях, возьмите грабли и разгребите ими кучу листьев. Возьмите крышку стола и рекламный проспект. Примените магнит в виде слона на долоте, которое поблескивает в воде у левого края экрана. Возьмите долото, примените его на скале и воткните в дерево. Ударьте по нему молотком — у вас появляется четвертая ступенька.

Комната с карликами: Поговорите с карликами. Поймайте золотую рыбку, когда она вылетит из воды и упадет на мост. Снова поговорите с карликами. Примените мотор холодильника на чаше, прикрепите лист — получается кораблик. Отдайте кораблик карликам, и они вручат вам ступеньку (пятую!).

Комната с сумасшедшим мальчишкой: Примените куклу на мальчике, потом отдайте ему аптечку. У мальчишки снова начинают расти мозги, и он отдает вам самое дорогое, что у него есть — ступеньку (шестую!).

Комната глаз: Снова ослепите глаза. Примените искривитель реальности на столе, затем примените на столе крышку стола — у вас оказывается седьмая, последняя доска.

Комната с картинами: Примените 7 ступенек на дверном проеме, чтобы попасть в последнюю комнату утомительной Вселенной Вердри.

Возьмите ветку тимьяна. Для начала вам нужно установить одно и то же время (6:00) на всех часах. Примените PDA на электронных часах. Чтобы установить время на водяных часах, нужно снять и поставить на место верхний резервуар (и при этом обязательно посмотреть на часы!). Установка времени на «дедушкиных» и на солнечных часах производится примитивным способом — толканием. То же самое относится и к копии Биг-Бена, только ее нужно сначала открыть. Наконец, примените искривитель реальности на часах с кукушкой.

Теперь задача становится куда более интересной и творческой — все часы нужно СЛОМАТЬ! Выньте кукушку из часов с кукушкой. Снимите верхний резервуар с водяных часов. Разбейте песочные часы молотком и возьмите песок. Раздробите ветку тимьяна молотком, полейте водичкой из верхнего резервуара и подсыпьте песка — получается клейкая паста. С помощью отвертки откройте «дедушкины» часы и смажьте механизм пастой. Бросьте кукушку в водяные часы. Толкните песочные часы, чтобы заслонить циферблат солнечных часов. Примените отвертку на электронных часах. Примените гвоздь на копии Биг-Бена. Вселенная погружается в стазис, а в стене открывается проход.

Возьмите копье из кустов и камень на берегу. Обратите внимание на бревно в воде — когда вы проходите мимо, оно плывет по течению вправо. Отгоните бревно до правого края экрана, затем подойдите к левому краю и бросьте в воду камень. Теперь снова сходите направо, чтобы бревно окончательно уплыло — слева появляется другое бревно и останавливается у камня. Перейдите реку по бревну до середины, затем примените копье на бревне и сойдите на другой берег. Возвращайтесь на корабль и летите на Дайс.

Дайс (Dyce)

В начале пребывания в этой системе у вас имеется 0 дайсианских монет. Немного, конечно, но дальше ваши финансовые дела поправятся. Отвинтите с помощью отвертки четыре панели со стены и примените PDA на открывшейся аппаратуре. Примените частотный манипулятор (Frequency Manipulator из универсального инструмента; далее сокращенно FM) на панели управления лифтом. Чтобы снять блокировку и отключить сигнализацию, вы должны попарно открыть все эмблемы. В самом начале постарайтесь запомнить положение 3—4 пар и воспроизвести их, а потом... что тут можно посоветовать? Обязательно запоминайте все открывавшиеся ранее эмблемы, а то число попыток ограничено. Когда дверь откроется, зайдите в нее.

Отправляйтесь в новое место — Magnetic North. Здесь вас встретит злодей, сидящий внутри боевого робота. Когда Майло спросит ваше мнение, выберите PLAN. Затем отвинтите панель на стенке, примените FM сначала на контрольной панели возле боевого робота (панель должна погаснуть), а затем — на панели, открытой вами. Потяните за зеленый рычаг и нажмите кнопку в левой части панели. Дважды поверните диск и нажмите кнопку над диском. Робот «вырубается», а сидящий в нем злодей-мозг попадает в каталажку.

Летите в Операционную (Chop Shop). Поговорите с библиотекарем и войдите в дверь операционной. Поговорите с врачом, возьмите карточку. Выйдите на улицу, отдайте карточку библиотекарю и осмотрите полученную книгу — это руководство по хирургии. Вернитесь в операционную и примените на враче книгу. Возьмите с полки инструменты и дайте врачу то, что он просит — J5 Pinn. После того как вылеченный киборг уйдет, поговорите с врачом и примените на нем PDA. На ваш счет поступает кругленькая сумма в 50 000 монет за сведения о боевом роботе. Выйдите на улицу, загляните в мусорный ящик внизу слева — вы находите мозг и руку киборга. Снова зайдите в операционную и возьмите с полки механическую руку. Поговорите с врачом и возвращайтесь на корабль.

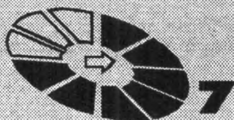
Теперь можно посетить Имение О'Райана (O'Ryan Estate). Примените PDA на солнечной батарее, затем примените солнечную панель на двери. Заходите внутрь здания. В коридоре войдите в левую дверь. Возьмите со стола ножку индейки и гроздь винограда. Столкните с места сундук, возьмите ключ и отоприте им сундук. Загляните вовнутрь — в вашем имуществе появляется магнитная карточка. Вернитесь в коридор и зайдите в правую дверь. Возьмите половинку билета. Примените FM на экране телевизора. Отвинтите панель под телевизором отверткой, а затем примените ту же отвертку на пульте дистанционного управления. Снова пройдите в коридор и пересеките нижний край экрана.

Откройте левую дверь магнитной карточкой. Поговорите с Merrивинд. Разбейте молотком стекло на красном ящике и достаньте оттуда камертон. Разбейте камертоном линзу телескопа. Откройте занавеску над окном (в окне возникает довольно отвратная морда чудовища, порождения творческой фантазии Мерривинд). Возьмите кирпич, который плавает в воздухе рядом с Мерривинд. Откройте коробку с «пугалом» и снимите с пугала очки, разбейте их кирпичом. Откройте окно, за которым прячется чудище. Вернитесь по коридору в комнату с телеэкраном и потяните покрывало на диване — под ним лежит монета. Берите ее, снова наведайтесь в гости к Мерривинд и бросьте монетку в автомат по продаже глаз (?!), возьмите купленный глазик. Теперь примените зажим (grip clamp) из числа хирургических инструментов на затычке в полу. Мерривинд также попадает под арест — а жаль, воображение у нее довольно богатое.

Загляните в дыру, в вашем имуществе появится магнитная карточка и флейта. Выйдите в коридор и карточкой откройте правую дверь. Оказавшись в комнате с роботом, отвинтите панель на левой ноге робота и вставьте туда пульт дистанционного управления. Примените FM на роботе, чтобы заставить его двигаться. К сожалению, робот не дойдет до цели и застынет в коридоре. Выйдите в коридор, отвинтите панель на голове робота и посмотрите на перегоревшие микросхемы. Примените PDA на месте панели, чтобы снова оживить робота — машина вломится в дверь Двистора. Зайдите в пролом и поговорите с Двистором. В разговоре выберите BLUFF или RETREAT. Примените флейту на Двисторе. В результате Майло выпутывается из неприятного положения, а Двистор попадает в руки правосудия. Подберите с пола поврежденный PDA. Угостите ножкой индейки чудовище и возьмите вторую половинку билета. Сложите обе половинки в один целый билет.

Рейтинг

Игровой интерес



7

Исполнение

Графика	8
Звук	5
Оригинальность	5
Сюжет/Концепция	9

RUS Модификатор **+2**

7 Общая оценка

Летите в Портовое Казино (Docks Casino), здесь вас встречает беглец Алакра. Когда он предложит поиграть с ним, выберите левую руку (LEFT HAND) — там должна быть пустая граната. Алакра присоединяется к своим коллегам в тюрьме, а на вашу долю остается последний злодей — О'Райан. Поговорите с одноглазым роботом и дайте ему глаз. Затем отдайте билет продавцу в обмен на 50 000 долларов. Идите налево. Отдайте деньги (100 000) капитану Селене, которая за это отвезет вас на Оррари.

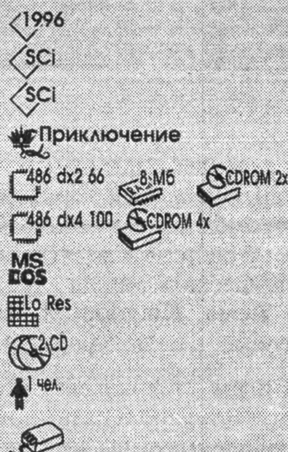
Поговорите с Майло. Сохраните игру! Вы можете выбрать любой из трех вариантов — окончание игры зависит от вашего выбора. Но на всякий случай учтите — правилен второй вариант (CAPTURE). В башне примените PDA на вращающейся сфере, затем воспользуйтесь резонатором. Примените FM на красном квадрате, который появляется на сфере, и затем стукните по красному квадрату молотком.

KINGDOM OF MAGIC

Волшебное королевство

Информация

Год выпуска
Распространитель
Разработчик
Категория
Минимальные требования
Желательно
Операционная система
Поддерживаемая графика
Размер
Количество игроков
Управление



Едва лишь на экране возникают самые первые кадры заставки, не остается ни малейших сомнений в том, что перед вами — игра-пародия, в которой обыгрывается множество штампов классической фэнтези. Причем способ для этого не такой уж новый; берем антураж фэнтези и вполне современную жизнь, смешиваем все это в один абсурдный коктейль и подаем. Магия мирно соседствует с рекламой «Памперсов», а гоблины и эльфы — с жевательной резинкой и бейсболом. Встречалось это уже и в Simon the Sorceror, и в последних играх сериала о Кирандии. Разумеется, непременным условием является черный (а порой и довольно циничный) юмор. Так, одна из встреч героини с диско-королем, в котором без труда угадывается Элвис Пресли, кончается тем, что она заманивает беднягу в темную аллею и там попросту «мочит» его, чтобы раздобыть нужный предмет. Не обошлось и без многочисленных приколов на тему Толкиена — похоже, любимую тему для пародистов в жанре фэнтези. В «Волшебном Королевстве» обитают Назгулы и эльфы, здесь живет Барлог и еще кое-кто из персонажей, прекрасно знакомых всем «толкинутым».



Впрочем, Kingdom of Magic все же кое-чем отличается от своих предшественников. Эту игру не назовешь «чистым» приключением; скорее это гибрид приключения и ролевой игры. У героя (или героини — но об этом позже) имеется определенный уровень здоровья и список используемых заклинаний. Если пользоваться всем этим неразумно, то запросто можно помереть, особенно если стараться решать все свои проблемы грубой силой и лезть в драку с первым встречным. Кстати говоря, сражения не всегда логичны — например, справиться с дряхлой старушкой оказывается куда сложнее, чем с вооруженным амбалом-гоблином. Конечно, здесь нет ничего похожего на классические ролевые системы с десятками параметров, и все же... Если уж непременно стараться подыскать аналог, то, конечно же, лучше всего подойдет Hero's Quest фирмы Sierra. Kingdom of Magic очень и очень похож на эту игру (по игровой концепции, а не по оформлению).

Разработчики игры утверждают, что в ней фактически содержится 6 разных сюжетов и соответственно 6 разных историй. Откуда берется такая цифра? Дело в том, что в начале игры вы можете выбрать одного из двух героев (красотку Ша-Рон или человекоящера Тиднея) и одну из трех миссий. Правда, процесс прохождения одной миссии разными героями на самом деле совпадает процентов на 90, да и сами миссии неравноценны по сложности и по интересу. Так что насчет 6 сюжетов — это скорее из области фантастики, ну да к рекламным перегибам мы уже привыкли. Конечно, на двух компакт-дисках с игрой содержится полный комплект оцифрованной речи и большое количество видеороликов.

Недавно стало известно о выходе русифицированной версии Kingdom of Magic. Почти все, кому приходилось иметь с ней дело, соглашаются, что ХУДШЕЙ русификации еще не попадалось за всю историю компьютерных игр — очень похоже, что ее авторы просто загнали английский текст в программу-переводчик и даже не взяли на себя труд подправить результат.

Управление

Создатели игры неплохо потрудились над интерфейсом — он получился вполне удобным, а самое главное — понятным на уровне здравого смысла.

Курсор мыши принимает различную форму в зависимости от того, что можно сделать в данном участке экрана:

рука — перейти в другое место экрана;

рука с «электрическими искрами» — вы указываете на какой-то объект (одушевленный или нет) или на предмет. Нажмите левую кнопку мыши, и появится колесо с шестью условными значками возможных действий. Часть значков может отсутствовать на колесе — значит, то или иное действие в данный момент невозможно. Если считать от верхнего значка и двигаться по часовой стрелке, на колесе находятся следующие значки:

PICKUP — подобрать предмет;

FIGHT — сражаться. Помните, что здоровье ваше не бесконечно и время от времени нужно воздерживаться от драк;

TALK — поговорить;

LOOK AT — осмотреть. Особенно полезно бывает осматривать своих собеседников или врагов; во-первых, вы узнаете, какие у них есть предметы, а во-вторых, поймете, можно ли убить врага в сражении или придется поискать другие способы управиться с ним (если у него нет численного показателя здоровья);

USE — применить предмет на чем-либо. После того как вы укажете предмет, нужно будет выбрать, на чем именно вы хотите его применить;

CAST SPELL — применить заклинание;

EXIT (обычно у краев экрана или у дверей, проходов и т. д.) — перейти на другой экран;

сундук — ваше текущее имущество. Оно делится на три категории:

Spells — заклинания, которыми вы пользуетесь во время сражения. В начале игры вам дается всего пара заклинаний, но во время странствий по миру Kingdom of Magic вы сможете значительно расширить свой магический арсенал.

Weapons — оружие, которое вы выбираете в начале сражения. Само сражение проходит без вашего участия и управления.

Inventory — предметы. Вы можете щелкнуть на каждом предмете, и на экране появится уже знакомое колесо с шестью значками. Особый интерес представляет предмет «Me» (то есть «я») — взглянув на него, вы узнаете, в каком состоянии находится ваш персонаж.

Клавиша Esc вызывает игровое меню со стандартными функциями сохранения и восстановления игры, настройки параметров и выхода в DOS.

Клавиша пробел и правая кнопка мыши используются для «промотки» роликов и оцифрованной речи.

Описание

«У нас есть описание к Kingdom O' Magic,
а у тебя нет!»
(высказывание гигантского паука из леса)

Игра включает в себя не одну, а сразу три разные миссии! Это, конечно, хорошо, но в составлении описания возникают определенные трудности. Приводить детальные описания всех трех миссий было бы на редкость нудно и противно — тем более, что процентов на 90 они совпадали бы между собой. Привести описание какой-нибудь одной миссии и сделать вид, что остальных просто нет в природе? Тоже как-то нездорово...

Поэтому описание Kingdom O' Magic кому-то покажется не совсем привычным. Ведь в игре нет линейного сюжета и четкой последовательности типа «иди туда, сделай то». В нем перечисляются разные игровые места (называемые умным словом «локации») и персонажи, а также рассказывается, что же от вас требуется в итоге. А что и в каком порядке делать — это уж выбирайте сами.

Помните, что во многих случаях можно получить нужный предмет «грубой силой», то есть просто прикончив его владельца. Срабатывает это не всегда, так что к сражениям подходите с умом и не лезьте в каждую возможную драку.

Описание составлено для игры за Ша-Рон. При игре за Тидни особых отличий нет, но, возможно, в мелочах придется проявить смекалку.

Если часть описания относится только к определенной миссии, то вместо полного названия используются следующие сокращения:

The Good Old Traditional Quest — Traditional
The Bizarre & Slightly Twisted Quest — Bizarre
The Magnificent 7-11 Quest — 7-11

Если в описании какого-то места указано «день» или «ночь», значит, это место стоит посещать только в указанное время суток.

Город Флейктаун

Начинать похождения в Волшебном королевстве стоит именно с Флейктауна.

Магазин париков (день)

Принести: Волосы
Получить: Парик, знак
Купите в магазине дешевый парик. Отдайте хозяину волосы в обмен на знак.

Парикмахер (день)

Принести: Парик, овцу
Получить: Лак для волос, шерсть
Не заходите в парикмахерскую без парика. Возьмите с прилавка брошюру. Перед тем как говорить с парикмахером, наденьте парик. Поднимите с пола волосы и отнесите их в магазин париков. Заодно в парикмахерской остригут вашу овечку.

Таверна

Принести: Знак, туалетную бумагу
Получить: Зажигалку
Обменяйте знак из магазина париков на зажигалку. Посадите попугая в мешок. Отдайте туалетную бумагу тому, кто сидит в туалете.

Миссия 7-11: Посмотрите внимательно — за спиной хозяина есть комната.

Старуха на веранде (день)

Принести: Шерсть
Получить: Мальчишку в клетке
В разговоре выбирайте самые грубые и оскорбительные реплики. Впрочем, вместо этого можно отдать старухе шерсть.

Лодочник

Принести: Деньги, попугая
Получить: Право на проезд в лодке
Отдайте попугая лодочнику. Вы получите бесплатный проезд на лодке.

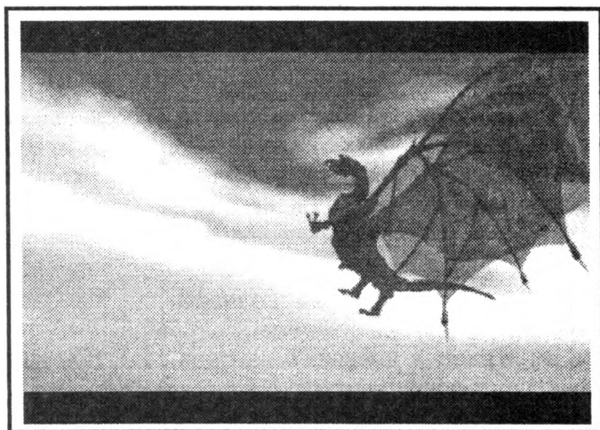
Прокат костюмов (день)

Принести: Деньги
Получить: Костюм
Возьмите напрокат костюм для посещения дискотеки.

Дискотека (ночь)

Принести: Костюм
Получить: Медальон / Золотые ботинки, мешок
Возьмите мешок, он валяется у черного хода дискотеки. Перед тем как идти на дискотеку, не забудьте надеть костюм.

Поговорите с местным «королем диско». Разговор должен кончиться кровопролитием — так, чтобы вы смогли забрать медальон. Зайдите на дискотеку и примените там медальон, вы выиграете золотые ботинки.



Эльфис Голем

Принести: Микрофон
Получить: Вантуз
Поговорите с Големом и отдайте ему микрофон — вы получите вантуз для прочистки труб.

Дворец короля Афро (день)

Принести: Грааль
Получить: Туалетную бумагу
Зайдите во дворец и получите задание. Женщину-хиппи можно убить. Король Афро дает туалетную бумагу в обмен на Грааль (такую сделку не назовешь честной при всем желании!).

Полицейский на пирсе (день)

Принести: Пончики
Получить: Солнцезащитные очки
Отдайте полицейскому пончики и подберите то, что от него останется — очки с зеркальными стеклами.

Остров пекаря

Принести: Мальчишку в клетке, банку с молнией
Получить: Пончики, веревку, пряничного героя
Перед тем как входить в дом, выпустите туда мальчишку из клетки, он слопает пряничных «беспредельщиков». Поговорите с водяным элементалем (день) и хитростью уговорите его повернуть колесо.

Поговорите с безумным пекарем и возьмите у него пончики. Снимите со стены веревку.

На кухне возьмите скалку, раскатайте тесто и вырежьте из него нового пряничного человечка с помощью формы, которая валяется у стены. Сначала используйте меха, затем — человечка; он попадет на операционный стол. Откройте банку с молнией у дома булочника. После этого включите реле конденсатора на чердаке.

С сотворенным вами Пряничным Франкенштейном говорите ласково, а то он обидится и уйдет в неизвестном направлении.

Окрестности Флейктауна

Долина Горгоны

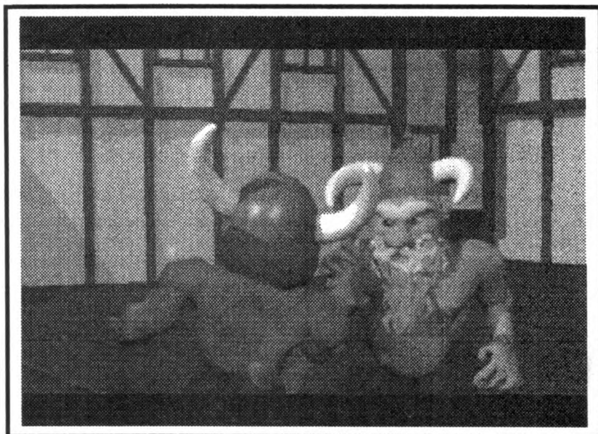
Принести: Солнцезащитные очки
Получить: Топор, Меч нормальности, бумажный пакет, фигурку
Возьмите книгу рядом со статуей и соберите оружие. Зайдите в пещеру Горгоны, и, когда появится хозяйка, наденьте очки. Возьмите пакет у кровати и фигурку из газовой плиты.

Гора гномов

Принести: Чертежи ходуль, Голиафа
Получить: Асбестовый костюм, сокровище
Если вы играете в миссию Traditional, НЕ ВХОДИТЕ В ПЕЩЕРУ! Примените Голиафа на ключе.

Отдайте главному гному (возле ворот) чертежи. Возьмите из пещеры костюм и сокровище.

Лес



Принести: Лак для волос, зажигалку, книгу узлов
Получить: Карту, инструкции, телефон, заклинание, корову, «изюм»
Просмотрите инструкции и загляните в башмаки. Возьмите телефон (по нему можно получать подсказки). На знаке возле моста имеется заклинание.

Сделайте огнемет из лака для волос и зажигалки, поджарьте пауков. Примените книгу узлов на паутине. Возьмите корову и напоминающих изюм зажаренных пауков.

Черная башня

Принести: Хомяка, пустую коробку из-под пончиков
Получить: Палантир
Примените хомяка на двери. Поднимитесь по лестнице. Положите Палантир внутрь пустой коробки. Всегда возвращайте Палантир в коробку после того, как воспользуетесь им.

Де-Лореан

Опушка леса (день)

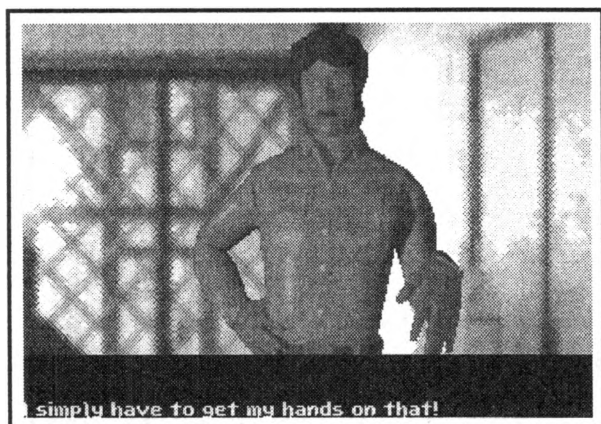
Получить: Лохань
Поговорите с тремя гномиками. Ваша задача — поочередно попрыгать на них, чтобы забрать лохань. Это довольно сложно, если хотя бы один гномик успеет прийти в себя, все приходится начинать заново. Сохраните игру перед тем, как гоняться за гномиками!

Королевская опушка

Принести: Лед, зеркало, книгу посетителей
Получить: Гаечный ключ, Средство для чистки унитазов, Заклинание
Перед тем как идти за льдом, поговорите с королем. Отдайте лед королю. Королеве нужно отдать зеркало и книгу посетителей. Если все сделано правильно, вы получите защитное заклинание и средство для чистки унитазов.

Перевал Калибр (день)

Получить: Лед
Возьмите кусок льда (он находится примерно в середине перевала, и заметить его довольно трудно) и поспешите вернуться со льдом к королю. Если вы уже сделали это, преодолейте перевал как можно быстрее — ваше здоровье здесь неуклонно убывает.



За перевалом прочистите сортир с помощью вантуза и средства для чистки унитазов.

Верх водопада

Принести: Пробку
Чтобы прокатиться в бочке, необходимо заткнуть дыру пробкой, а щели — паклей. Без этого лучше не садиться в бочку.

Низ водопада

Принести: Лохань
Получить: Грааль
Возьмите Грааль и положите его в лохань. Отнесите Грааль королю Афро.

Восточный лес

Здесь не происходит ничего особенного — разве что тусуются агрессивные и наглые назгулы. Если вести себя осторожно, можно избежать большинства сражений с ними, тщательно выбирая линию разговора (Ша-Рон не особенно сильна в сражениях).

Большая западная дорога

Получить: Рукоять
Возьмите рукоять из автомобиля и примените ее на пароме, чтобы попасть в Эдам. Посмотрите на знак рядом с паромом.

Пещера троллей

Принести: Брошюру
Получить: Заклинания, приглашение
Днем тролли обычно отсиживаются в пещере. Лучше нападать на них ночью и истреблять поодиночке. Эффективнее всего использовать заклинание Капусты, за которым немедленно следует физическое нападение. Откройте брошюру (от парикмахера) перед троллем. Если вы воспользуетесь брошюрой, то не получите бейсбольную биту.

Возле пещеры лежит заклинание, а внутри — приглашение.

Ривендалл (днем)

Принести: Приглашение, чашу, купон
Получить: Хомяка
Поговорите со стражником и, если у вас есть купон, отдайте его. Закажите стражнику убийство дракона. Получите хомяка у Дона Эльрондо. Никогда не оскорбляйте Дона Эльрондо; если вы это сделаете, то придется избавиться от него или убить раздраженного итальянца у свадебного стола.

Низины

Принести: Белую простыню
Получить: Мясо, Молоток, Чашу
Поговорите с Тимми. Идите к воротам Эдама, вернитесь обратно к реке и снова к воротам, потом — к Тимми. Возьмите мясо (с «сюрпризом») и найдите молоток в правой части склепа. Перед тем как идти в левую часть склепа, наденьте простыню. Возьмите чашу.

Эдам

Принести: Мясо
Получить: Зеркало, книгу посетителей, пробку, паклю, белую простыню
Примените мясо на воротах и зайдите в таверну, используйте книгу посетителей. Поднимитесь по лестнице. В номере для молодоженов осмотрите кровать, вы получите зеркало. Найдите в шкафу кошку и несколько раз примените на ней 10-пунктовое заклинание. Возьмите из шкафа паклю и белую простыню. Спуститесь в погреб (расположенный примерно в середине таверны) и найдите там пробку.

Мороника

Принести: Веревку
Получить: Сено, Хамфри Балрога
В одной из пещер найдите кучу сена и возьмите его. За таверной в пещере находится туалет, прочистите его с помощью вантуза и средства для чистки унитазов. Поговорите с огненным великаном, разгуливающим по пещере. Привяжите веревку в камню, а другой конец — к Хамфри Балрогу.

Озеро

Принести: Вантуз, средство для чистки унитазов
Получить: Возможность пройти дальше
Не пытайтесь сражаться с чудовищем, вместо этого прочистите туалет за таверной. Примените карту на трещине в двери.

Димвит Дейл

Принести: Сено, бобы, «изюм»
Получить: Лошадиный помет, свечу
Дайте лошади сено. В получившийся навоз положите бобы. Взберитесь по стеблю боба наверх и зайдите в замок. Отдайте поджаренных пауков из леса (в виде «изюма») великанше и возьмите свечу.

Райт-Гард

Принести: Палантир, гаечный ключ, останки верховного повелителя
Получить: Банку с молниями, чертежи ходуль, световой меч, заклинания
Перед тем как заходить, вы должны иметь Палантир и убить Верховного стража. Убейте орков. Наступите на ничем не выделяющийся камень, который находится приблизительно в центре комнаты, рядом с индикаторами. Примените Палантир (предварительно вынув его из коробки). Вы увидите, что волшебник Маршгаст уходит в туалет. Примените гаечный ключ на кране: волшебника Маршгаста смоет водой. Верните Палантир обратно в коробку и поднимитесь наверх. Возьмите световой меч, банку с молниями и чертежи ходуль.

Верх замка Райт-Гард

Получить: Чудовище/овцу
Идите дальше наверх, к вертолетной площадке. Возьмите овцу. Поговорите с чудовищем в клетке и выпустите его (если вы выполняете миссию 7-11, прикажите ему отправляться в таверну).

Минарская трагедия

Принести: Меч нормальности
Получить: Маленького желтого парня, глаз орка на палочке
Получите у ворот глаз орка. Примените Меч нормальности на чане с тестом ниндзя-пекаря, получите буханку хлеба ниндзя. В таверне поговорите с Подозрительным мужиком и сыграйте с ним. Получите маленького желтого парня.

Верховный страж

Принести: Хлеб ниндзя, фигурку из пещеры Горгоны, бумажный пакет
Получить: Маленький ключик
Поговорите со стражниками. В замке оскорбите Верховного повелителя и осмотрите останки (в Bizarre в них отыщется ключик). Сложите останки в бумажный пакет и поставьте фигурку на трон. Палантир работает лишь после того, как вы убьете Верховного повелителя.

Лифт

Принести: Маленький ключик
Никогда не нажимайте кнопку «3». Примените маленький ключик на замочной скважине возле лифта.

Кори-Дор

Принести: Глаз орка на палочке
Получить: Костюм орка, Заклинания
Не заходите с парадного входа! Убейте всех врагов, если получится. Заходите с черного хода, возьмите заклинание Бомбардировки. Примените на сканере глаз орка на палочке, наденьте костюм орка. Трижды позвоните в колокольчик Повелителя Тьмы.

Гора Бум

Принести: Асбестовый костюм, свечу
Наденьте асбестовый костюм и вставьте свечу в подсвечник. На этом, кстати говоря, кончается миссия Bizarre.

Персонажи

Если вы убиваете кого-нибудь, обязательно осмотрите надгробие — там лежат вещи покойного персонажа. Перед тем, как нападать на персонажей, посмотрите на них. Если здоровье персонажа не выражается в виде числа, значит, вы не сможете убить его в честном бою и вам придется поискать другой способ завладеть его имуществом.

Эльфы

Принести: Нижнее белье
Получить: подарочный купон

Назгулы

Получить: Деньги, заклинания
Убивайте всех назгулов. Если вам лень этим заниматься, подождите, пока эльфы убьют их, и подберите трофеи.

Пинхед

Получить: Меч, маленький ключ
Убейте его.

Пикси

Обходите стороной

Орки

Получить: Деньги, заклинания
Убивайте, если справляетесь.

Голиаф

Принести: Золотые ботинки
Принесите малютке Голиафу золотые ботинки, чтобы он показал «черный ход» в гору гномов или присоединился к вам в миссии 7-11.

Джек

Принести: Корову
Получить: Бобы

Джек появляется тогда, когда вы прочистите туалеты. Корова висит в паутине посреди леса. Чтобы снять ее, понадобится книга узлов.

Терренс

Принести: Маленького желтого парня
Получить: микрофон
Терренсу нужен друг; маленький желтый парень подойдет. Возьмите у него микрофон.

Миссии

The Good Old Traditional Quest (GOTQ)

Цель миссии — убить дракона. Никогда не пытайтесь сделать это своими руками, лучше поручить это киллерам из эльфовской мафии. Сначала вы должны получить контракт на убийство дракона (подарочный купон эльфов). Игра кончается, когда вы отдадите купон эльфу-стражнику в Ривендалле.

The Bizarre & Slightly Twisted Quest (B&STQ)

Ваша задача — убить Повелителя Тьмы. Впрочем, заставка способна лишь сбить игрока с толку и навести его на неверный путь.

Справиться с этой миссией довольно просто. Игра кончается, когда вы наденете асбестовый костюм и вставите свечу в громадный подсвечник на горе Бум.

The Magnificent 7-11 Quest (M711Q)

От вас требуется собрать крошечную армию — от семи до одиннадцати героев. Насчет «одиннадцати» авторы игры явно перебрали, семи вполне хватает для завершения игры. Кого конкретно собрать — зависит от вас, но проще всего привлечь на свою сторону мистера Дерево, Хамфри Балрога, Голиафа, Конрада Варвара, Пряничного героя, Эльфиса Голема и Бестию).

Игра кончается, когда вы завербуете седьмого компаньона.

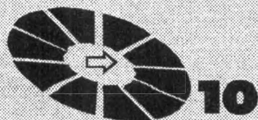
Маленькие хитрости и советы

По сотовому телефону, который вы найдете в игре, можно получать подсказки! Каждая подсказка обходится в одну золотую монету, хотя некоторые из них (подсказок, не монет!) практически бесполезны.

В тавернах вы можете поправить здоровье и восстановить магические силы. Попросите хозяина о ночлеге, и ваши показатели жизни и магии возрастут до максимума. Там же можно дождаться желанного утра. Обычно «кровать» стоит одну монету.

Рейтинг

Игровой интерес



Исполнение

Графика	6
Звук	7
Оригинальность	7
Сюжет/Концепция	9

RUS Модификатор +2

Общая оценка 9

Лодочник-Крюк перевезет вас на остров булочника и обратно за три монеты.

В урнах ваши предметы пропадают безвозвратно.

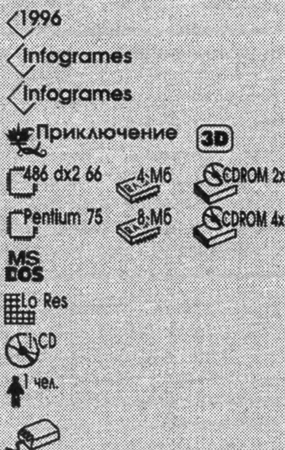
Некоторые места могут быть закрыты, а предметы и вовсе отсутствовать — в зависимости от миссии, которую вы выполняете. Например, во втором квесте вы никогда не купите себе маскарадный костюм и как следствие не попадете на дискотеку. А это значит, не получите золотые ботинки на платформе. Из чего следует, что именно в этом сюжете они вам вовсе не нужны.

KNIGHT'S CHASE: TIME GATE

Последний рыцарь: Врата времени

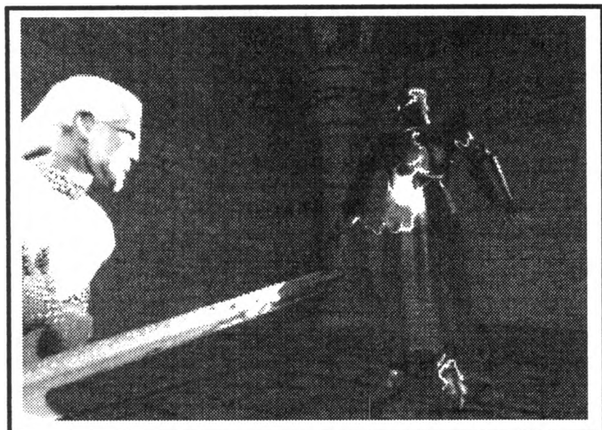
Информация

Год выпуска
Распространитель
Разработчик
Категория
Минимальные требования
Желательно
Операционная система
Поддерживаемая графика
Размер
Количество игроков
Управление



Прошло довольно много времени с того момента, когда фирма Infogrames впервые выбросила на рынок свое первое трехмерное приключение Alone in the Dark, которое положило начало целому сериалу. Герой этой игры не рисовался плоским, «мультяшным», а синтезировался на ходу из многогранников. Конечно же, возможность наблюдать за игровыми событиями с переменных позиций и реализм движений привлекли к игре внимание многих поклонников. С тех пор вышло уже несколько игр сериала, пока что последней является третья часть Alone in the Dark (хотя вскоре должна появиться и четвертая) а пока любители трехмерных приключений могут из мира мистики и оккультизма окунуться в историю и романтику игры Knight's Chase: Time Gate — в которой, впрочем, мистики и чудовищ тоже хоть отбавляй.

Герой игры, вполне современный молодой человек по имени Вильям Тиббс, на самом деле оказывается потомком рыцарей-тамплиеров, и Силы Света на него возложили крайне важную историческую миссию. Понятное дело, не обошлось и без злодея — инквизитора и колдуна Вольфрама, продавшего душу дьяволу. Вольфрам не надеется победить героя в современной обстановке (доисторический



меч или лук вряд ли можно противопоставить помповому ружью или пулемету), а посему он решается на хитрый трюк: похищает невесту Вильяма и заманивает его в музей средневековой истории, чтобы перебросить его в XIV век, где Вольфрам был могущественной и влиятельной личностью.

Отрадно видеть, что Infogrames постоянно работает над качеством графики в своих играх, и оно становится лучше и лучше с каждой новой игрой. Knight's Chase украсит любую коллекцию поклонника приключенческих игр.

Имеется русская версия игры, которая называется «Последний рыцарь» (такой вариант перевода названия выглядит удачно, и мы воспользовались им, невзирая на некоторую вольность). Русификация выглядит вполне прилично, придраться можно только к несколько монотонным и ненатуральным голосам.

Управление

Для перемещения Вильяма используются клавиши со стрелками. Нажатие клавиши Enter вызывает экран, на котором вы можете выбрать одно из трех стандартных действий (сражаться/искать/нажимать), а также выбрать используемый предмет или сделать с ним что-нибудь. После этого выбранное действие будет осуществляться клавишей «пробел» до тех пор, пока вы не замените его другим.

На экране, вызываемом клавишей Enter, следует обратить внимание на красное кольцо в центре — оно показывает состояние вашего здоровья. Темные сегменты кольца соответствуют ранам, полученным во время ваших похождений. Чтобы восстановить потерянное здоровье, можно воспользоваться съестными продуктами (окороком, хлебом, вином), но лучше все же не доводить дело до крайностей и переигрывать неудачные поединки.

Особого упоминания заслуживает режим сражений. Чтобы нанести удар очередному противнику, держите нажатой клавишу «пробел» и нажимайте различные клавиши со стрелками — конкретный удар будет зависеть от выбранного оружия. Старайтесь не полагаться на один, пусть сильный, но тупо повторяемый прием — чем разнообразнее будет ваша техника боя, тем проще будет справиться с врагами. Кроме того, старайтесь не подходить вплотную и отступайте назад — враг начнет преследовать вас и нарвется на удар.

Клавиша Esc вызывает экран с рядом кнопок, с помощью которых осуществляются основные игровые действия — сохранение/восстановление, выход в DOS,

настройка параметров и т. д. Обратите особое внимание на кнопку справа, которая устанавливает сложность поединков (три изображения, от ангела до черта). Вы ничего не потеряете, если сэкономите усилия и установите самые простые поединки («ангельский» режим).

Описание

Музей средневековой истории

Зайдите в музей средневековой истории. Найдите зал, в котором работают японцы-телевизионщики, и возьмите в нем наушники. Пройдите в зал напротив, возьмите в нем щит и меч. Посмотрите на большой гобелен на стене; вы узнаете коечто о себе. Откройте дверь.

Возьмите катапульту с дистанционным управлением и компакт-диск. Включите терминал и используйте на нем компакт-диск — это принесет вам весьма познавательную информацию об Ордене Тамплиеров. Идите в следующую комнату.

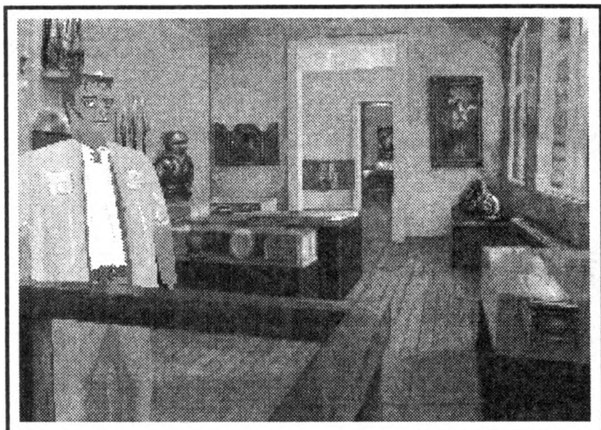
Когда вы окажетесь в конторе куратора, музей закроется на ночь. Обшарьте ящики стола; в них хранится ключ, магнитная карта и журнал (прочитайте!). Вернитесь в музей. В зале, где по полу шарят лазерные лучи, придется соблюдать осторожность и ползать так, чтобы они вас не задели, иначе включится сигнализация (для этого старайтесь держаться поближе к мебели). Вернитесь ко входу в музей.

Возьмите из ящика с инструментами отвертку и примените ее на закрытой двери. Зайдите в комнату и возьмите там огнетушитель, работающий с углекислотой. Выйдите обратно и откройте ключом панель управления. Отключите сигнализацию, направив холодную струю углекислоты из огнетушителя на панель.

Поднимитесь по лестнице. Появляется черный рыцарь и приближается к вам с явно агрессивными намерениями. Хотите — возьмите меч, хотите — забейте его кулаками, да смотрите, не попадите в лазерные лучи сигнализации!



Откройте магнитной картой левую витрину и возьмите снаряды для катапульты. Примените катапульту и загоните ее в комнату, где все пронизано лучами сигнализации. Подведите катапульту через лабиринт лучей (не наезжая на точки на полу!), поставьте ее напротив красной кнопки. Когда появится сообщение о том, что



можно стрелять, зарядите катапульту и выстрелите в кнопку — сигнализация на двери во двор отключается. Выйдите из режима управления катапультой и идите во двор. Убейте рыцаря и найдите «голограмму». Двое приспешников Вольфрама бросают вас в колодец.

1329 год

Возьмите лютню и бросьте ее пленнику в камере напротив (Бервалу). Играя на лютне, Бервал отвлекает внимание стражника; когда стражник окажется напротив вас, толкните его в спину, а Бервал завершит дело и треснет его лютней по голове. Бервал отдаст вам ключ, которым вы откроете свою камеру. Возьмите меч, обыщите камеру напротив — в ней имеется фляга с водой. Убейте стражника в коридоре и подберите ключ, оставшийся от него. Зайдите в открытую комнату, возьмите там бутылку с вином. Откройте ворота ключом.

Поднимитесь по лестнице. Когда в зал войдет слепой старик, не двигайтесь и подождите, пока он будет проходить мимо вас. Осмотрите камин и найдите ключ, который отпирает расположенную поблизости дверь (напротив лестницы). Поосторожнее с бараном!!! Главное — не останавливаться, иначе проклятое животное начнет бодаться. Возьмите овечью шкуру и пастуший посох. Здесь же стоит бочка с водой. В следующей комнате возьмите окорок, бутылку и ведро, которое нужно наполнить водой из бочки.

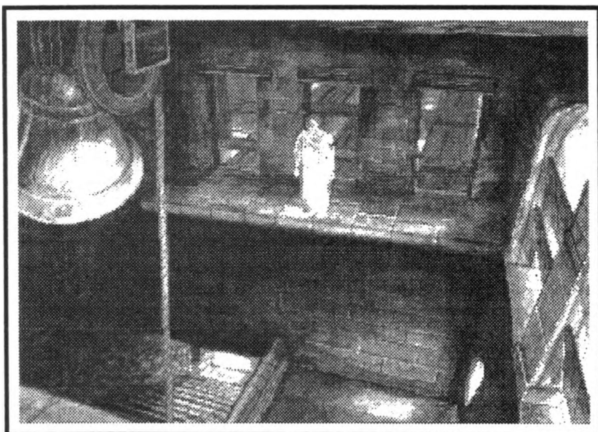
Залейте камин водой из ведра. Зайдите в камин и забирайтесь наверх по трубе.

Вы оказываетесь наверху, под сводами монастыря. Примените овечью шкуру, чтобы бесшумно перепрыгнуть с одной стороны на другую. Идите налево. Когда будете проходить над спальней старика, подцепите посохом его плащ. Затем идите прямо, а в следующей комнате поверните направо. Прыгайте вниз — вы снова оказываетесь на твердой земле.

Осмотрите железную клетку и возьмите оттуда книгу и голограмму. Толкните большой золотой крест — открывается потайной ход в скрипториум.

В скрипториуме вы найдете чаши с водой, смолой, жженой костью и желчью, а также стилет. Поднимитесь на возвышение и возьмите гусиное перо и деревянную коробку.

Встаньте перед столом, где можно писать, и положите на него книгу. Используйте на книге стилет; у вас появится граненый кусок хрусталя из обложки. Смешайте воду, желчь и жженую кость — получаются чернила. Встаньте перед листом пергамента и примените гусиное перо, чтобы скопировать содержимое книги.



Вернитесь в комнату с железной клеткой и положите в нее книгу и деревянную коробку. Не теряйте времени, оно здесь очень важно! Быстро вернитесь в скрипторииум, наденьте плащ монаха и толкните факел на стене — открывается потайной ход. В скрипториум входит монах; вы должны пристроиться сзади и очень точно следовать за ним; шаг влево, шаг вправо — стреляют без предупреждения. Оказавшись во дворе, продолжайте идти за монахом, а возле открытой двери (когда на экране появится сообщение) сверните вправо. После этого не выходите наружу, это плохо кончится.

Возьмите деревянную чашу, которая стоит на полу слева от входа. Разбейте ее о стену, у вас появится ключ от двери, расположенной слева от входа. В этой комнате найдите книгу на каменной полке и прочитайте рецепт изготовления сонного зелья из ингредиентов, которые вы отыщете здесь же, на трех полках.

Выйдите из комнаты и посетите четыре другие комнаты за закрытыми дверями.

Кожевенная мастерская

Возьмите нож для раскройки кожи.

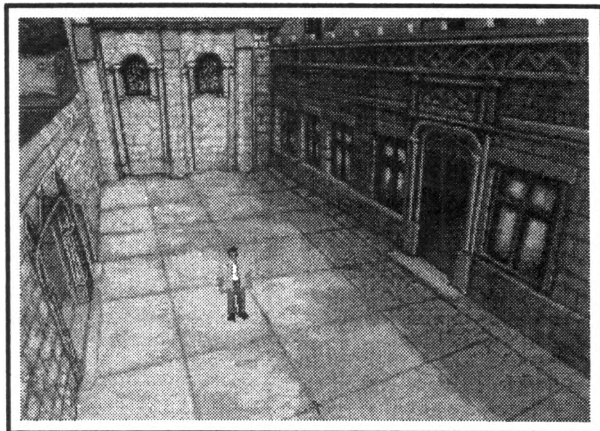
Пекарня

Следующая дверь ведет в комнату с печью. Найдите два куска хлеба (один в печи, а другой на столе). Вылейте сонное зелье на один из кусков — теперь вы сможете открыть четвертую дверь и встретить старого тамплиера. Бросьте ему «зеленый хлеб». Обойдите все статуи и ножом выковыряйте драгоценные камни из каждой статуи. Снаружи кельи старого тамплиера вас будут караулить два стражника, прикончите их.

Морг

Если вы не забыли подобрать ключ, который остается после сражения со вторым стражником, то сможете открыть дверь морга. Зайдите в морг и нажмите на сердце покойника — вы найдете золотое сердце. Используйте его на статуе в углу, затем быстро подойдите к другой статуе в другом конце комнаты и выпейте

содержимое золотого сосуда, который вам предложит статуя. Внимание — проследите за тем, чтобы в вашем имуществе были все 8 камней (включая 3 бриллианта)! И еще одно замечание — перед этим вы можете съесть окорок и хлеб, а также выпить вино, чтобы восстановить потерянное здоровье.



Камера пыток

Казалось бы, в неудобном положении на колесе пыток вы совершенно беспомощны, однако вы можете повернуть колесо (стрелка вправо на клавиатуре) и пережечь веревку. Убейте стражника и не забудьте забрать свои вещи, лежащие на столе.

Чтобы покинуть камеру, поменяйте местами два факела — открывается потайной ход. Постарайтесь не заблудиться в коридоре; на первой развилке сверните налево и покажите старому тамплиеру кольцо без камня.

Старик умирает. Подберите оставшиеся после него предметы и загляните в ящик, возьмите оттуда все что сможете. Положите странный красный камень в кожаный мешочек, чтобы Вольфрам не мог следить за вами.

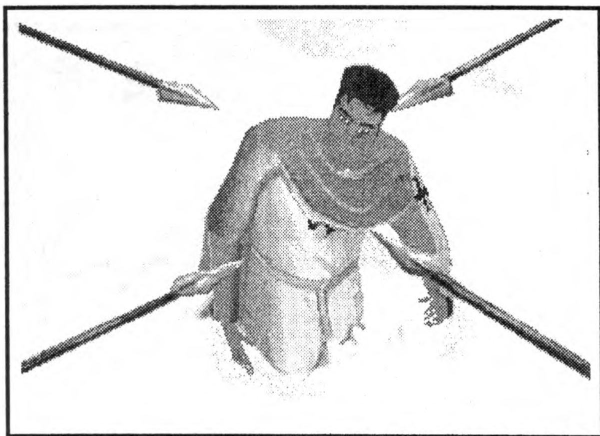
Заберите 9 камней из золотого кубка. Чтобы открыть потайную дверь, примените свое кольцо.

Вернувшись в библиотеку, вы встретите там двух демонов, переодетых монахами; как ни странно, голыми руками вы скорее справитесь с ними, чем оружием. В библиотеке вы можете открыть большую двойную дверь, которая ведет в столовую.

Столовая

Не бегите... но и не медлите! Возьмите стопку тарелок на столе и с тарелками идите на кухню — вас примут за слугу и не обратят внимания. Затем пройдите в посудомойку, где почему-то находятся две гробницы. Используйте на них нужные камни и возьмите ключ, который позволит вам открыть дверь на улицу.

Кладбище



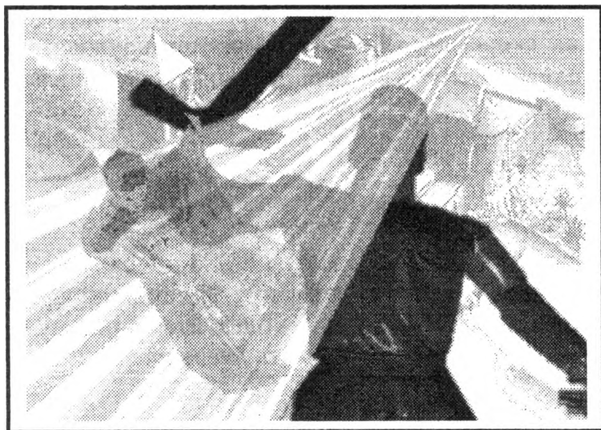
Вы оказываетесь на кладбище, где вас поджидают многочисленные зомби и вампир. Сначала избавьтесь от вампира, показав ему маленький деревянный крест. От вампира останется зуб, которым вы сможете открыть дверь в нижней части башни. Подойдите к двум гробницам и используйте нужные камни.

Башня

В башне имеется секретный проход. Чтобы открыть его, надавите на маленькую статуэтку на стене.

Вернитесь к камере, где вы когда-то были заточены рядом с Бервалом. Зайдите в камеру Бервала, но будьте осторожны — внешность бывает обманчивой! Снова идите в библиотеку, а затем — во двор.

Обойдите двор по кругу и избавьтесь от стражника перед дверью. Зайдите внутрь и осмотритесь — вы находитесь в церкви. Взгляните на резные барельефы с изображениями Христа на стенах. Когда увидите номер 7, нажмите на барельеф; откроется очередная дверь. Сразитесь с черным рыцарем и поднимитесь по лестнице. Используйте самый первый груз, чтобы подняться на крышу.

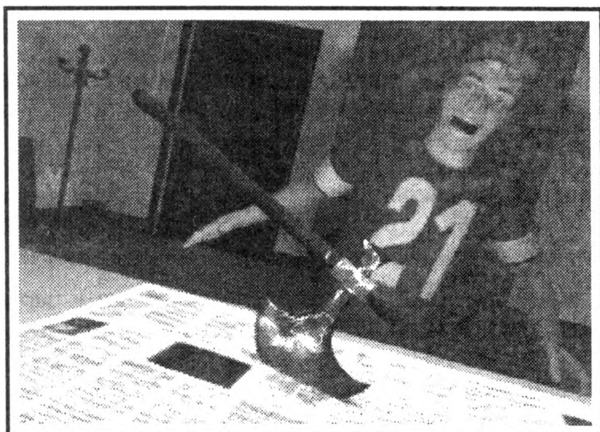


Крыша

Примените три бриллианта на гробнице. Вас в очередной раз хватают люди Вольфрама, но Бервал приходит на помощь.

Аббатство

Как только появится палач, быстро выйдите из железной клетки и идите вперед, чтобы спрятаться

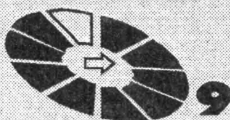


от Монфокона. Возьмите все со стола и протрубите в рог — теперь вы выглядите не менее впечатляюще, чем ваш противник, и готовы сражаться. Затем идите в маленькую часовню. Нажмите на золотой крест и идите наверх. На крыше вам придется сражаться с Монфоконом, и этот поединок не из простых; единственный способ победить его — столкнуть с крыши в проем. Затем вернитесь в башню и встаньте перед двойной дверью, где вы видели Вольфрама. Нажмите на факел на стене.

Поднимитесь наверх и примените на статуе деревянный крестик. Нажмите на появившийся выступ.

Рейтинг

Игровой интерес



9

Исполнение

Графика	9
Звук	8
Оригинальность	6
Сюжет/Концепция	8



9

RUS Модификатор +2

Общая оценка

Идите вниз по открывшемуся потайному ходу. В красном подвале (логове Вольфрама) осмотрите все вокруг, не наступая на пентаграмму. Тщательно выполните указания книги, находящейся на столе во второй комнате. Используйте факел на пентаграмме, чтобы она исчезла, и примените составленный эликсир на закрытой книге в руке у статуи.

Открывается дверь. Она приведет вас к Джульетте! Возьмите печать, затем наполните водой ведро (постарайтесь не свалиться в колодец) и вылейте воду на Джульетту, чтобы смыть руны.

Убегите от демона и поднимитесь обратно в церковь. Найдите большой крест рядом с витражом. Толкайте его, пока он не совместится с отметкой на полу. Вольфрам погибает, а Джульетта освобождается и отдает вам перчатку. Совместите перчатку с печатью и примените ее.

Вы снова оказываетесь в настоящем, однако концовка игры содержит недвусмысленный намек на продолжение. Time Gate-2? Что ж, поживем — увидим...

NORMALITY

Нормальность

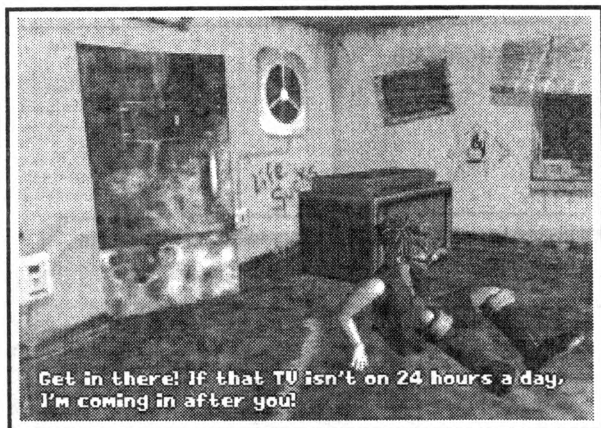
Информация

Год выпуска	1996
Распространитель	Gremlin Interactive
Разработчик	Gremlin Interactive
Категория	Приключение 3D
Минимальные требования	486 dx2 66, 8 Мб, CDROM 2x
Желательно	Pentium 120, 16 Мб, CDROM 4x
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Lo Res, Hi Res
Размер	1 CD, 50.4 Мб, zip 31.6 Мб
Количество игроков	1 чел.
Управление	



Normality относится к совершенно новому классу игр, порожденному чудовищными вычислительными возможностями современных процессоров — трехмерным приключениям с видом из глаз. Попытки припомнить что-нибудь похожее в прошлом оказываются бесплодными — разве что Under a Killing Moon. В трехмерных приключениях требуется гораздо более тщательная прорисовка всех деталей, чем в похожих на них трехмерных аркадах типа Doom. Ведь в аркаде игроку по сторонам смотреть некогда, нужно выискивать врагов и поливать их свинцом. А вот в приключениях качество графики оказывается очень и очень важным.

Новаторство — штука приятная, и все же в играх в первую очередь важно не стремление к новизне, а «gameplay», игровой интерес. И здесь Normality может дать сто очков вперед многим навороченным приключениям с обилием видеороликов и прочими приметами эпохи развитого мультимедиа. Игра не слишком сложна и не слишком проста, она с юмором сделана, прекрасно смотрится и обладает удобным интерфейсом — что еще нужно геймеру для счастья?



Итак, перед нами — очередное тоталитарное общество, помешанное на идее «нормальности». Город называется Нейтрополис. Любые отклонения от нормы не поощряются, а наоборот — наказываются. За соблюдением правил следит специальная полиция, сотрудники которой зовутся нормами. Когда-то президентом был просвещенный Сол Нисталакс, и жить было хорошо, но вот Сола сменил его брат-близнец Пол, который и принялся «закручивать гайки» в масштабах всего общества.

Герой игры, разумеется, поначалу несознательный, а потом отважный борец против тирании, устроитель социальной революции и все такое. Только что-то здесь не вяжется… У добра молодца должна быть тяжелая челюсть и мрачный взгляд а-ля Шварценеггер. Желателен большой пулемет о шести стволах. Ну разве напоминает герой Normality по имени Кент такого супермена? Растрепанная шевелюра и чахлая бороденка, футболка с шортиками, тщедушная фигура и очки — нет, как хотите, а на супермена Кент не похож.

И в неприятности, по большому счету, он влип по-глупому. Шел себе по улице, нечаянно засвистел мелодию подпольного рок-музыканта — и в два счета оказался под домашним арестом за чрезмерное наслаждение жизнью. С этого момента и начинается эпопея Кента.

Управление

В игре можно либо пользоваться одной клавиатурой, либо обходиться мышью и прибегать к клавиатуре лишь в самых необходимых случаях. В любом случае перед совершением практически любого действия нужно сначала навести курсор мыши на тот предмет (персонажа и т. д.), который вас интересует.

И еще одно замечание. Иногда действия приходится выполнять… с самим собой, то есть с Кентом (скажем, надеть что-нибудь на себя). В этом случае нужно вызвать экран имущества и выполнить требуемое на фотографии в правом верхнем углу «листка».

Управление

Клавиатура

Esc	Настройка игровых параметров
↑ ↓ ← →	Перемещение вперед / назад и повороты налево / направо
Shift	Бег (в сочетании со стрелками)
PgUp	Поднять взгляд
PgDn	Опустить взгляд
Home / End	Вернуть взгляд в стандартное положение
E	Осмотреть предмет под курсором
I	Вызвать экран имущества
L	Включение / выключение увеличения на экране
M	Карта
O	Параметры
P	Подобрать предмет
T	Поговорить с персонажем
U	Применить предмет
V	Версия игры
F12	Сохранить игру
F10	Восстановить сохраненную ранее игру

Мышь

Перемещение курсора по экрану без изменения направления взгляда

Выбор одного из основных действий для объекта под курсором: применить (левая рука), взять (правая рука), открыть (дверца), поговорить (рот) и осмотреть (глаза)

\+ Перемещение или поворот по направлению движения мыши

\+ Изменение направления взгляда

Чтобы при работе с мышью вызвать экран имущества, следует щелкнуть на изображении «ранца» в правом верхнем углу экрана. Иногда бывает нужно осмотреть предмет, находящийся в имуществе, — щелкните на таком предмете правой кнопкой.



Описание

Квартира / Apartment

Возможно, посмотреть «телик» время от времени бывает неплохо, но когда тебя заставляют заниматься этим круглые сутки... Нет уж, надо отсюда поскорее удирать. Возьмите с кровати подушку, а из-под подушки — пульт дистанционного управления от телевизора. Найдите в кладовке игрушечную птичку, пройдите в комнату и примените птичку на пульте — это обманет стражника. Осмотрите диван; старая рухлядь разваливается прямо на глазах. Подберите с пола монеты и странную штуковину (gizmo), которые выпадают из дивана. В выдвинутом ящике возьмите футболку с надписью «Я толстый!»

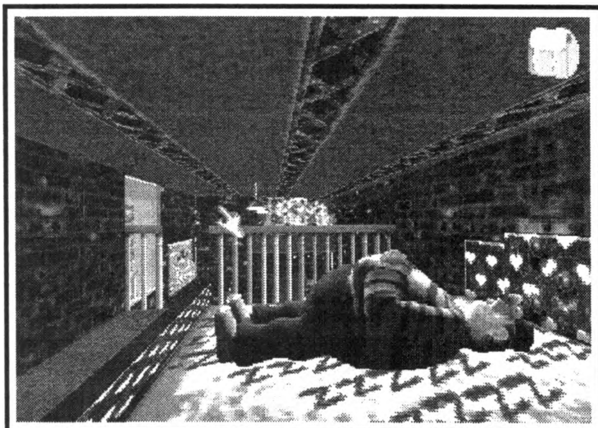
На полу лежит рекламная листовка. Возьмите ее и прочитайте — мебельная фабрика набирает специалистов по ломанию мебели. Хм, с диваном вроде бы расправиться было несложно — определенно стоит попробовать себя на новом поприще. Заодно уж прочитайте записку, которая была у вас в имуществе с самого начала.

На кухне включите чайник. Возьмите кружку, а в кладовке найдите банку с белой краской. Налейте в кружку воды из чайника и добавьте туда белой краски. Ничего себе кофеек... хорошо хоть, что горячий. Возьмите в кухне коробочку (little box), зайдите в «объединенный санузел» и возьмите из ванны гарпун против акул. Поблизости не видно ни одной акулы, но кто знает, какие приключения поджидают вас в будущем?

Дважды «примените» окно в комнате. Поговорите с толстячком, чтобы узнать его имя (Дай), а потом говорите обо всем подряд, пока Дай не выдохнется и не опустит вас на твердую землю. Выйдите из люльки, вызовите карту (клавиша M) и отправляйтесь на мебельную фабрику.

Мебельная фабрика / Plush-Rest Factory

Обогните здание фабрики справа и осмотрите следы возле среднего мусорного бака. Пройдите дальше, к задней стенке фабрики, и возьмите ржавую шестеренку возле красного контейнера. Попробуйте взять кислородно-ацетиленовую горелку возле печи. Зайдите на фабрику с парадного входа.



Наденьте на себя футболку с надписью «Я толстый!» и поговорите с секретаршей, в разговоре упомяните о футболке (T-Shirt). Конечно, выглядит Кент довольно хилым, но... толстый есть толстый — кто не верит, тут написано. Вас можно поздравить с началом новой трудовой карьеры.

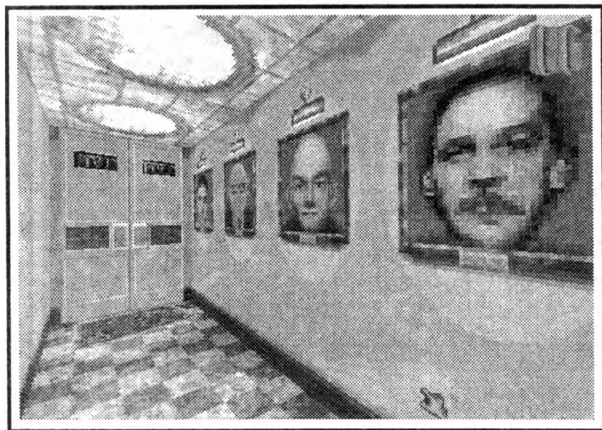
Через двери в глубине приемной пройдите в гостевую комнату. Воспользуйтесь кофеваркой (она же — современная скульптура) и возьмите стаканчик с кофе. Что ж, проверка оказалась успешной — ваш талант ломать все, что попадет под руку, выше всяких похвал. Побеседуйте с Тиддлером и «выжмите» из него всю информацию.

Возьмите радио — на самом деле вы получите лишь приемник тока. Возьмите излучатель тока (Current Sender) на стенке возле сломанного радио. Откройте дверь и немного побродите по мебельной фабрике. Найдите лестницу, ведущую наверх — к «спальной» зоне. Подберите возле лестницы автомобильный аккумулятор, поднимитесь наверх. Возьмите руководство, которое валяется на полу, и попробуйте прочитать его. Используйте приемник тока на оголенном проводе возле второй кровати. Сложите аккумулятор с излучателем тока и используйте их на приемнике тока.

Отыщите туалет. Зайдите внутрь, встаньте на унитаз и полезайте в вентиляционную шахту. На первой развилке сверните налево и ползите вперед, пока не найдете ремень — разумеется, столь полезную вещь нужно взять. Вернитесь к развилке и поверните налево (то есть вперед, если смотреть от начального положения в шахте). На следующей развилке поверните направо. Шахта приведет вас к люку — не спускайтесь в него! Посмотрите вниз; там находится уже знакомый футляр с сигнализацией. К счастью, сигнализация не защищает от проникновения сверху — «примените» футляр, и вы получите хранящиеся в нем обломки мебели (Debris).

Вернитесь по вентиляционной шахте в туалет и через столовую пройдите в раздевалку номер 1. Поговорите с рабочим. Осмотритесь в раздевалке и найдите блок с пеналами, на котором краской выведено слово «TUBBY». Откройте незапертый пенал (четвертый слева во втором ряду). Возьмите оттуда книги и осмотрите их.

Вернитесь к пустой кровати и положите на нее обломки мебели. За «жилыми» комнатами находится зона для обработки отходов, с лентами конвейеров. Если верить записке, конвейер может привести вас к единомышленникам — но нужно как-то отключить механические пилы, а то представать перед новыми товарищами



в виде фарша по меньшей мере неприлично. Прочитайте книгу, которая лежит на полу возле огнетушителя. Обмотайте огнетушитель ремнем и примените его. Возьмите пустой огнетушитель. Примените пульт, который находится в углу, — пилы отключаются. Полезайте на средний конвейер.

Поговорите с Хетер и получите от нее приказы. Эти два задания подрывают основы тоталитарного режима — во-первых, вы должны покрасить в веселенький желтый цвет известную скульптуру, а во-вторых — прокрутить на телевидении видеокассету с известным поп-музыкантом.

Прогуляйтесь к задней стенке фабрики и наполните огнетушитель краской из бочки. Вызовите карту и отправляйтесь в центр M.I.N.T.

Центр M.I.N.T. / M.I.N.T. Mall

Поговорите с продавцом спичек. Отдайте ему книгу по истории одежды. Зайдите в здание через парадный вход и поговорите с нормом. Попытайтесь пройти мимо него — норм отнимет у вас огнетушитель с краской. Не волнуйтесь, все развивается по плану.

Поднимитесь по лестнице на второй этаж. Из-под неплотно опущенной заслонки достаньте отвертку. Зайдите в магазин. Увы, честно купить что-нибудь вам не удастся из-за отсутствия денег — как говорится, бедность не порок, но большое свинство. Так что проделайте следующее: возьмите игрушечную собачку, возьмите планер и посадите на него собачку. Потом повторите ту же самую операцию снова и снова — пока запасы собачек в магазине не иссякнут. Возьмите со стенда ножницы для фруктов (с длинными-предлинными ручками) и срежьте ими большой рекламный планер. Примените ножницы на большом планере. Выйдите из магазина и подберите с пола ножницы.

Спуститесь вниз и зайдите в магазин с замороженными продуктами. Поговорите с продавцом о его работе. Когда в магазине погаснет свет, найдите свисающий с потолка круглый динамик и срежьте его ножницами.

Найдите на первом этаже музыкальный магазинчик с развеселым названием «Диско Ля-Ля». Поговорите с владельцем магазина. Возьмите со стены компакт-диск с надписью «Total Clap», зайдите в заднюю комнату и подсоедините динамик к стереоустановке. Поставьте на стереоустановку компакт-диск — вам благополучно удалось выманить норма с его поста.



Подойдите к пресловутой скульптуре. Не торопитесь хвататься за огнетушитель с краской — хулиганить лучше чужими руками. Подожгите спичками вторую книгу, роман Кинга «Несущая огонь» — а далее остается лишь следить за происходящим.

Когда струя краски зашвырнет вас в кладовку, осветите ящики спичками. Выясняется, что ящики набиты фейерверками, петардами и ракетами — хорошо хоть, что не динамитом, а то игра закончилась бы слишком быстро. Остается лишь поговорить с Хетер и рассказать о своих подвигах. Впрочем, насладиться отдыхом не удается — вас отправляют на второе задание.

Квартира / Apartment

Вернитесь в свою квартиру. Примените отвертку на стиральной машине в кладовке и посадите крысу в коробочку.

Телестудия / TV Station

Возьмите у входа пригоршню земли — или, если уж у вас совсем не осталось совести, кучку дерьма. Поговорите с вышибалой и отдайте ему крысу в коробочке.

Зайдите на студию. Найдите комнату, в которой инженер чинит компьютер, и поговорите с ним. Хмм... нехороший мужик, невежливый! Примените на нем землю... или, может, вовсе не землю? Впрочем, неважно: бедняга вручает вам свою испачканную одежду и уходит. Осмотрите одежду — у вас появляется карточка. Теперь осмотрите карточку и обратите внимание на его фамилию HOLEN.

Посетите офис номер 1 (офис мистера Джонсона). Поговорите с секретаршей и потребуйте встречи. Поговорите с мистером Джонсоном и получите от него пропуск.

Найдите в студии операторскую (CONTROL ROOM). Дверь закрыта — не беда, примените на ней пропуск. Вставьте видеокассету в пустой видеомагнитофон (нижний, если быть точным). Воспользуйтесь компьютером и введите пароль HOLEN. Теперь введите с клавиатуры команду RUN VT2.

Отныне вы становитесь полноправным членом группы и, похоже, единственным, кто способен хоть что-то сделать. Стоит ли удивляться, что вам с ходу предлагают выкрасть из тюрьмы пленного Сола Нисталакса, брата диктатора?

Дом нормальности / Ordinary Outpost

Поговорите с нормом, который сидит за стеклянной стенкой, и получите у него код к лифту (1-5-7-2). Не пытайтесь «истощить» норма в разговоре, тема RESEARCH будет присутствовать ВСЕГДА на случай, если вы страдаете склерозом и забудете код. Если от стекла повернуться лицом ко входу, нужный вам лифт расположен слева. Подойдите к нему и воспользуйтесь панелью с кнопками. Наберите 1-5-7-2, затем нажмите Enter (да не на клавиатуре вашего компьютера, а на панели!) — дверь лифта открывается, заходите.

Когда лифт вознесет вас на исследовательский этаж, откройте дверь. Подойдите к столу и поговорите с безумным ученым Конрадом. Его присутствия можно не опасаться — он настолько погружен в свои ученые материи, что совершенно не замечает безобразий, творящихся в двух шагах. Возьмите с его стола скальпель, откройте стеклянную дверь и зайдите в звуконепроницаемую комнату, где сидит пациент с блаженно-идиотской ухмылкой. Обрежьте скальпелем ремни на его руках.

Выйдите из звуконепроницаемой комнаты и подберите отключившегося пациента. (Ничего себе, такую тушу таскать с собой!) Подойдите к трубе возле окна и воспользуйтесь расположенными сбоку от нее кнопками. Нажмите кнопку «вниз» — прибывает капсула. Нажмите красную кнопку — она открывается. Положите в капсулу бесчувственное тело пациента и нажмите кнопку «вверх».

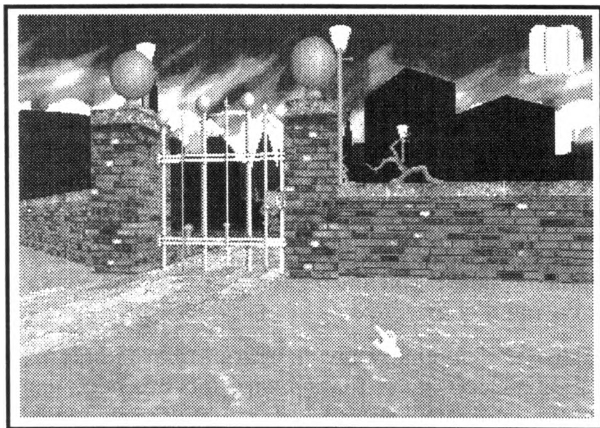
Пролезьте сквозь разбитое стекло в лабораторию и возьмите со стола гаечный ключ. Теперь в разбитое окно, на улицу. Возьмите лестницу, потом опустите глаза и воспользуйтесь блоком (Pulley), чтобы спуститься вниз.

Мебельная фабрика / Plush-Rest Factory

Примените лестницу на красном контейнере за фабрикой. Воспользуйтесь лестницей и развинтите мотор гаечным ключом — у вас появляется еще одна шестеренка!

Дом нормальности / Ordinary Outpost

Снова поднимитесь на лифте и пройдите через разбитое окно в лабораторию. Здесь валяется множество улик от диверсии с огнетушителем; от них надо избавиться, настоящий «рыцарь плаща и кинжала» следов не оставляет. Вставьте шестеренки в боковую панель мусородробилки, бросьте в работающую машину мешочек с образцами желтой краски (заодно можно бросить туда же игрушечную собачку). Подберите с пола салфетку и протрите ей огнетушитель — отпечатков пальцев как не бывало.



Поговорите с Конрадом. Вернитесь на лифте вниз и поговорите с нормом за стеклом, спросите его про PROCESSING FLOOR. Однако он вовсе не намерен сообщать вам код второго лифта! Ничего страшного, не хочет добром — заставим силой. У колонны возле входа имеется специальная плитка; наступите на нее — раздается щелчок, и в холле начинает работать фонтанчик. Снова поговорите с нормом, на этот раз про FOUNTAIN. Физиология в очередной раз побеждает принципы, и норм убегает. Осмотрите пустую каморку. Видите листок бумаги с кодом?

Садитесь во второй лифт (код 1-3-1-2). Потребуйте у норма-охранника пленника для экспериментов. Когда охранник уйдет, подойдите к его столу и нажмите большую красную кнопку. Оглянитесь по сторонам. Подойдите к человеку в красном цилиндре и осмотрите его. Потом осмотрите экран рядом с цилиндром, а потом — нового обитателя цилиндра.

Появляется главный злодей Пол Нисталакс, а с ним — двое амбалов с дубинками. Чтобы не заводить с ними близкого знакомства, отвечайте I'M ON GUARD. В наказание за халатность вы попадете в тюрьму... но не пленником, а охранником!

Тюрьма

Дважды поговорите с оператором телевидения. Не очень-то удобно похищать пленников, если за тобой все время следят и подслушивают! Но прогнать оператора нельзя, он действует по личному приказу диктатора.

Зайдите в общую комнату нормов возле лифта. Возьмите из мусорной корзины скомканную бумагу и осмотрите ее. Прочитайте книгу учета арестантов на столе, потом откройте стол и возьмите из него записку. Снимите с доски объявлений знак «OUT OF ORDER» и возьмите с нее еще две записки. Осмотрите все записки, которые находятся в вашем имуществе. Их содержание выглядит довольно загадочно.

Зайдите в комнату управления (дверь в общей комнате) и наберите на педалях следующую комбинацию (слева направо):

первая	опущена,
вторая	поднята,

третья поднята,
четвертая поднята,
пятая опущена.

Сдвиньте рычаг в крайнее правое положение и нажмите кнопку ENGAGE. Да не волнуйтесь, небольшой электрошок полезен для здоровья. Пока вы лежите на полу, отлепите от нижней части пульта электронного «жучка» и последнюю записку. Осмотрите записку.

Найдите еще три «жучка». Один прикреплен к висящему знаку на букве О, второй — возле красного фонаря напротив знака. Наконец, последний «жучок» находится под пультом.

Зайдите в общую комнату и откройте заслонку на стене. Бросьте всех «жучков» в паровую мойку — такого варварского обращения не выдержит ни одна электроника, и вы избавитесь от постоянного надзора.

Вернитесь в комнату управления и выставьте на педалях следующую комбинацию:

первая поднята,
вторая опущена,
третья опущена,
четвертая поднята,
пятая опущена.

Сдвиньте рычаг в крайнее левое положение и нажмите кнопку ENGAGE. Дело сделано, однако вой сирены ясно говорит: нужно отсюда бежать, и побыстрее.

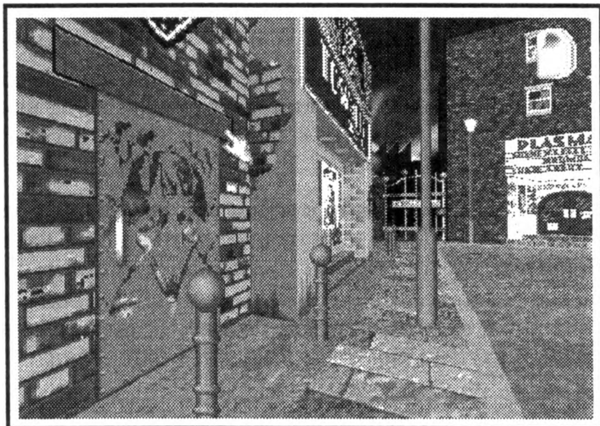
Что, надеетесь на отдых? Зря надеетесь. Для вас уже готово новое поручение — взорвать усилительную станцию. Попасть на станцию с парадного входа попросту невозможно, придется поискать другой путь.

Улица / Street

Зайдите в магазин, торгующий телевизорами. Осмотрите миниатюрный телевизор на прилавке, поговорите с продавцом и потребуйте у него пульт дистанционного управления. Когда продавец выйдет, обогните прилавок и возьмите ящик (вы используете его в качестве ступеньки, чтобы взобраться на чердак через люк в потолке).

На чердаке возьмите молоток из-за зеленого ящика. Осмотрите деревянные планки в стене и раздолбайте их молотком. Пройдите сквозь дыру — вы провалитесь сквозь потолок на станцию. Только как же взорвать генератор, ведь у вас нет ничего похожего на динамит?

Снимите висящего мишку — вы получите длинный провод. Поднимите мишку с пола, у него вываливаются глаза (бедный мишка!). Вывинтите лампочку и подсоедините длинный провод к оголенным контактам в патроне лампочки. Возьмите маленький провод, откройте на стенке распределительный щит — кстати, этих щитов здесь два, но неправильный щит открыть не удастся — и подключите



маленький провод к щиту. Теперь подключите к тому же самому щиту другой конец длинного провода; хотя вы уже использовали провод, он продолжает оставаться среди вашего имущества. Засуньте глаза мишки в щель на пульте возле генератора (бедный, бедный мишка!) и нажмите кнопку рядом со щелью. Остается лишь отойти подальше и понаблюдать за фейерверком.

Вы снова оказываетесь на улице, у развалин станции. Неподалеку стоит грузовик нормов, а в нем томится пленный Дай. В развалинах станции вытащите резиновый шланг, который торчит из земли. Подойдите к грузовику и примените шланг на вентиляционной шахте в ближайшем доме. Когда нормы позорно сбегут из машины, откройте кузов и выпустите Дая.

Как выясняется из очередного совещания группы, взрыв на станции ничего не дал. Приходится идти на более радикальные меры — взорвать чадящую машину на крыше Дома нормальности. Может, если смог рассеется и выглянет солнце, жители станут вести себя менее «нормально»?

Остается сущий пустяк — достать исходные материалы для ракеты. Как вы уже догадались, эта задача возлагается на вас.

Центр M.I.N.T. / M.I.N.T. Mall

Подберите спички возле входа. Войдите в дверь. Выступы разрушенной стены образуют как бы лестницу; взберитесь на ее верхнюю ступеньку и возьмите свисающий сверху резиновый шланг. Возьмите кусок веревки, которая окружает выкрашенную скульптуру, затем — петарду и доски.

Мебельная фабрика / Plush-Rest Factory

Зажгите спичками кислородно-ацетиленовую горелку (рядом с красным контейнером). Примените горелку на контейнере. Примените газовый баллон, стоящий внутри контейнера, — гм, баллон плавать упорно не желает и идет ко дну. Придется строить плот, что же еще?

Возле контейнера стоит несколько бочек с краской. Примените одну из таких бочек на реке. Обмотайте доски веревкой — получается плот, примените его на реке. Примените оставшиеся газовые баллоны. Все готово, плот нагружен — воспользуйтесь им и доплывите до Хетер. Что, новое задание? А отдыхать когда, спрашивается?

Стадион

Войдите под арку, ведущую на стадион, повернитесь и нажмите на выключатели на стенке. Когда охранники покинут свой пост, пройдите на стадион и возьмите прибор ночного видения с ящика в левой части поля. Спуститесь в люк под аркой.

В трубах канализации вам придется немного побродить в темноте (добавьте яркости на экране!), пока вы найдете лежащий на земле кирпич — его нужно взять. Поблизости от того места, где лежал кирпич, в потолке имеется решетка, а на решетке лежат батарейки. Найдите в стене неподалеку от решетки дырку (искать стоит низко, где-то на уровне колен). Вставьте кирпич в дырку и воспользуйтесь им вместо ступеньки — вы получаете батарейки.

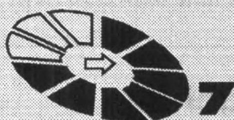
Вставьте батарейки в прибор ночного видения и наденьте прибор. Теперь старайтесь следовать инструкциям, да не заблудитесь!

От решетки вернитесь по туннелю до перекрестка и поверните направо. Хорошенько стукните гитарой об решетку, и вы сможете пройти дальше. Идите вперед, а на второй развилке сверните направо. Ударьте гитарой по стенке странного вида. Возьмите домкрат.

Вернитесь по туннелю к перекрестку, пройдите прямо до следующего перекрестка, потом снова прямо, до знака «ACCESS» в стене. Примените домкрат на знаке. Снова идите вперед и сверните налево на ближайшей развилке. Пройдите чуть вперед и по ступенькам в левой стене коридора спуститесь в заброшенную лабораторию.

Рейтинг

Игровой интерес



7

Исполнение

Графика	10
Звук	9
Оригинальность	10
Сюжет/Концепция	8

RIP Модификатор -3

RUS Модификатор +3

9

Общая оценка

Сорвите со стены плакат с надписью «YOU HAVE NOT BEEN HERE». Воспользуйтесь дырой в стене. В закутке осмотрите микроволновую машину и поднимите с пола топор.

Вернитесь к тому месту, где вы брали домкрат (наверх по лестнице, направо, направо, через два перекрестка, потом в туннель). Разбейте ящик топором и примените разбитый ящик — вы получите защитный костюм. Вернитесь в лабораторию, пролезьте сквозь дыру в стене и наденьте костюм на мозг в машине (звучит довольно странно, но тут уж ничего не поделаешь).

Снова вернитесь к месту, где вы брали домкрат, но по дороге снимите домкрат со стены. От ящика идите по туннелю назад до перекрестка, налево, потом сверните налево на первой развилке (после задумчивого крокодила) и подойдите к фальшивой стене. Разбейте ее гитарой. Подойдите к лифту и примените домкрат на его дверях. Воспользуйтесь дверями лифта и посмотрите завершающий ролик.

Революция победила. А теперь — дискотека!!!

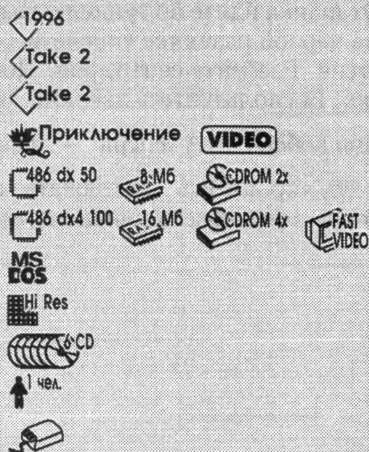
Кстати, не торопитесь выключать компьютер и посмотрите поучительный ролик после того, как закончатся титры.

RIPPER

Потрошитель

Информация

Год выпуска
Распространитель
Разработчик
Категория
Минимальные требования
Желательно
Операционная система
Поддерживаемая графика
Размер
Количество игроков
Управление



Сюжет Ripper разворачивается в 2040 году, а главным героем игры становится репортер криминальной хроники и по совместительству частный детектив Джек Квинлан. До некоторого времени он следит за серией убийств, до странности напоминающих похождения знаменитого Джека Потрошителя, с чисто профессиональной точки зрения. Однако все резко меняется, когда маньяк наносит удар по его любимой — репортер берется за свое собственное расследование. Круг подозреваемых немедленно сужается до трех человек, так что расследование, по всем канонам классического детектива, ведется в узком круге подозреваемых. К тому же эти трое ведут себя так, словно только и мечтают подбросить пару лишних улик против себя.

Довольно большая часть игры проводится в «виртуальной реальности», или киберпространстве — в конце концов, как выясняется по ходу игры, именно оттуда новый Потрошитель вводит в свои жертвы смертельный код, который и приводит к смерти. Посмотреть на современные представления «о том, как это будет» очень интересно, хотя зрелищу определенно не хватает оптимизма — оно оказывается излишне мрачным.



Игра реализована по классическому принципу «зеленого экрана» — живые актеры накладываются на синтезированные компьютером интерьеры. Следует отметить чрезвычайно высокое, можно даже сказать уникальное качество синтеза. Актерская игра неплоха, но, пожалуй, местами ей не хватает серьезности — такое впечатление, что персонажи игры слегка иронически относятся к тому, чем им приходится заниматься (тогда как никаких пародийных элементов в Ripper нет и в помине).

Пожалуй, создатели игры слегка перестарались со сложностью игровых головоломок. Регулировка уровня сложности на самом деле практически не затрагивает по-настоящему сложные моменты, так что нетерпеливый или недостаточно сообразительный игрок довольно быстро выходит из себя.

Управление

Игровой интерфейс несложен — для всех игровых действий применяется мышь. Когда стандартный курсор мыши (в виде стрелки) на экране окрашивается в красный цвет, значит, он находится над активной областью, и нажатие левой кнопки приведет к каким-то положительным (а может, и отрицательным) результатам. Также курсор мыши может принимать одну из нескольких специальных форм:

кинжал — перемещение в направлении, в котором указывает лезвие. Если кинжал вращается, он не указывает ни в каком направлении.

солнечные часы — загрузка новой сцены и т. д.; компьютер деликатно сообщает, что он занят, и просит не беспокоить.

рука — сканирование предмета в вашу базу данных.

голова в ВР-шлеме — вход в киберпространство.

череп — разговор с персонажем игры.

Если подвести курсор мыши к верхнему краю экрана, возникает меню с рядом кнопок (слева направо):

глобус — «карта мира», на которой вы выбираете очередное место для своего расследования. Места перечислены в левом списке, тогда как правый список уточняет, какие «мини-места» имеются в том или ином месте. Обратите внимание на малозаметные кнопки со стрелками возле левого списка — они позволяют

прокрутить список и выбрать те места, которые в данный момент не отображаются на экране.

шкаф — имущество игрока. Предмет из имущества может быть использован лишь на определенном игровом экране.

WAC — многоцелевой портативный компьютер. Самое полезное, что в нем есть — это кнопка DATABASE, открывающая базу данных сканированных предметов, в которой вы можете работать с электронными аналогами объектов. Иногда мигающее изображение WAC появляется внизу справа — это значит, что на WAC поступило какое-то сообщение.

диск — сохранение игры.

круговая стрелка — восстановление игры.

груда вещей — настройка игровых параметров.

вопросительные знаки — справка.

надпись EXIT — выход из игры.

Клавиши в игре используются очень мало. Клавиша «пробел» позволяет сделать паузу в игре (особенно в аркадных вставках), а клавиша Esc отменяет особые режимы — в частности, с ее помощью можно быстро и удобно выйти из киберпространства.

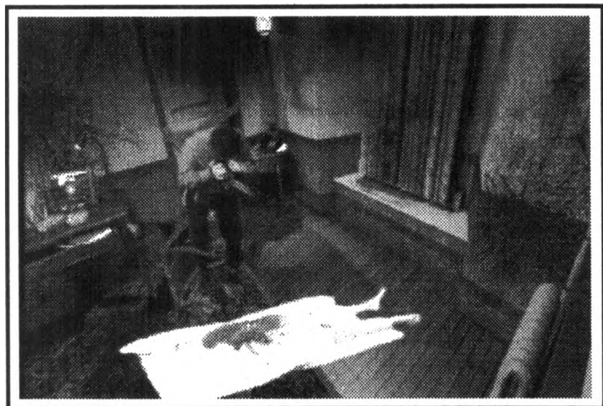
Описание

В зависимости от последовательности, в которой вы говорили с игровыми персонажами или посещали различные места, ваша игра может в ряде мест отклониться от описания (особенно заметно это проявляется в Акте III). Если вы намертво застряли и не можете пройти дальше, значит, вы с кем-то не поговорили, чего-то не увидели или не решили какую-то головоломку.

Поэтому в игре следует руководствоваться следующими замечаниями:

- говорите со всеми, с кем можете;
- осматривайте каждый предмет, который вы сканируете в свою базу данных;
- в перестрелках обычно (хотя и не всегда) бывает лучше не отпускать нажатую кнопку мыши;
- сохраняйте игру почаще, особенно после решения сложных головоломок;
- помните, что в особо сложных ситуациях можно поменять сложность головоломок и аркадных вставок.

Все приведенные ниже решения головоломок относятся к сложности Medium. При установке сложности Easy или Hard решения могут быть другими.



Пролог

Поговорите с Магноттой и Карлом, посмотрите на компьютер. Подберите с пола разбитую кружку. Вы должны собрать осколки заново и прочитать, что написано на кружке. Задача эта отнюдь не из легких. Левая кнопка мыши захватывает и отпускает осколок, а правая кнопка вращает его.

Когда кружка будет собрана, покиньте место преступления и отправляйтесь в службу новостей (newsroom).

Акт I

Police Station

Поговорите с Бранноном и Магноттой. Сканируйте и прочитайте два рапорта на столе Магнотты. Поговорите с клерком в комнате с вещественными доказательствами.

Tribeca Center

Поговорите с секретаршей. Поднимитесь на второй этаж, найдите доктора Бертон и доктора Кейбла и поговорите с ними. В этой же комнате просмотрите голографический журнал и монитор. На закрытую дверь не обращайте внимания — пока что вы не сможете открыть ее. Спуститесь в морг и поговорите с Фарли. Осмотрите три трупа.

Newsroom

Поговорите с Беном. Найдите и прочитайте записку Кэтрин. На одном из столов находится картотека адресов, принадлежащая Кэтрин, — просмотрите ее.

С ВР-компьютера войдите в киберпространство и прочитайте виртуальную газету «Virtual Herald». Перейдите в виртуальную библиотеку и найдите там список номеров. Поговорите с библиотекарем, введите код книги HC2021R.

Catherine's Apartment

Осмотрите надписи на лазерной трости и на поздравительной открытке. Осмотрите звездную карту на стене. На головоломке с кристаллами нужно изобразить созвездие, под которым родилась Кэтрин. Разместите кристаллы в следующих ячейках:

Строка	Столбец
1	3
2	1
3	4, 8
4	6
5	2, 9
6	4
7	7, 9
8	5

Обратите внимание на название книги, которую высветит луч из кристалла.

Soap Beatty's

Поговорите с Соупом. На выходе из магазина осмотрите стойку с журналами и просканируйте компьютерное руководство, которое на ней стоит.

Wofford Cottage

Поговорите с Ковингтоном Уоффордом. Осмотрите дом, вам попадутся три головоломки.

Головоломка с катящимся шариком

Вы должны загнать шарик в правый нижний угол головоломки, это можно сделать в два приема:

нажмите кнопки 1, 2 и 5,

отожмите кнопки 2 и 5, нажмите кнопку 4.

Головоломка с кассой

В кассе лежат четыре вида монет: по 1, 5, 10 и 25 центов (слева направо). Вы должны вставить четыре монеты в следующем порядке: 5-10-25-5

Головоломка с часами

Установите на трех часах следующее время:

Часы с пирамидой:	9:35 PM (!!! 9 часов ВЕЧЕРА, а не утра!!!)
Часы с кукушкой:	8:35
Армейские часы:	14:35.

Решение каждой головоломки приносит вам один предохранитель. Вернитесь в комнату, где сидит Уоффорд. Найдите рядом с ним стол, на котором рядком стоит пять предохранителей, и замените три перегоревших предохранителя. Включите питание и обратите внимание на надпись на экране.

С компьютера, расположенного в этой же комнате, перейдите в киберпространство. Войдите в колодец Уоффорда — для этого придется ввести пароль «vulcan», осмотрите модели домов. Войдите в колодец Кэтрин (он открывается паролем «horoscope»), в честном бою победите охранную систему и возьмите записки Кэтрин по поводу Потрошителя. Записки, кстати говоря, зашифрованы, и прочитать их пока не удастся.

В поединке с охранной системой могут возникнуть некоторые сложности. Если вам лень возиться с аркадной вставкой (многие этого терпеть не могут!), в начале поединка наберите на клавиатуре слово «arcade» — и вы сразу окажетесь победителем!

Cafe Duchamps

Поговорите с Гамбитом Нельсоном. Поговорите с барменом и, если будет желание, выпейте пива.

Falcon Eddie Safehouse

Поговорите с Твигом.

Newsroom

Поговорите с Беном и войдите в киберпространство. Для входа в колодец Фалькона Эдди следует ввести пароль «circus maximus».

Далее вам придется изрядно помучиться, чтобы победить Эдди в его любимой игре. Суть ее в том, чтобы перестрелять как можно больше «плохих парней» и не трогать «хороших парней». За каждое попадание в «плохого парня» очки начисляются, а за «хорошего» — снимаются. Их бывает довольно трудно отличить друг от друга, но общее правило такое: «плохие парни» зеленые, с горящими глазами и с оружием. «Хорошие парни» обычно выкрашены в коричневые и темные цвета. При попадании в «плохого парня» раздается металлический звон. Рано или поздно вы запомните, где кто стоит, и пройдете этот уровень. Помните только, что очки начисляются за КАЖДОЕ попадание, так что старайтесь поражать мишень как можно большим количеством выстрелов.

Falcon Eddie Safehouse

Поговорите с Твигом. Откройте дверь и поговорите с Эдди.

Акт II

Tribeca Center

Поговорите с секретаршей, поднимитесь наверх и поговорите с доктором Бертон и Эдди. Через киберпространство войдите в мозг Кэтрин. Со временем Кэтрин (точнее, ее копия из киберпространства) сможет разговаривать и даже сообщать полезную информацию, но пока можете зря не стараться.

Спуститесь в морг и поговорите с новым работником, принятым на место внезапно уволенного Фарли — Бобом.

Police Station

Поговорите с Бранноном. Возьмите из имущества, которое Магнотта оставит на стойке, его магнитную карточку. Подойдите к комнате для допросов и понаблюдайте за тем, как Магнотта бьет подозреваемых. В архиве с помощью карточки откройте шкаф с личными делами и просмотрите дело Магнотты.

Catherine's Apartment



Начните расшифровку электронного журнала Кэтрин (он находится в вашем WAC); ключевое слово — «scorpio».

На полке перед звездной картой стоит книга, а в ней находится тайник с кодовым замком. Откройте замок следующей комбинацией (начиная сверху и считая кнопки по часовой стрелке): 1-5-5-3-6-2. Возьмите диск и вставьте его в компьютер в комнате Кэтрин. На экране на короткое время мелькает математическое выражение; запишите его.

Newsroom

Найдите на столе калькулятор и введите выражение с компьютера Кэтрин. Возьмите из открывшегося тайника «жучков» для тайной слежки.

Police Station

Установите «жучка» в виде наклейки на коробке с сигарами в офисе Магнотты.

Tribeca Center

Поговорите с секретаршей и возьмите с ее стола магнитную карточку. Поднимитесь на второй этаж, найдите закрытую дверь и откройте карточкой кодовый замок. В офисе доктора Бартон достаньте из черепа глаз и поставьте на его место второго «жучка». Посмотрите на надпись в книге. Просканируйте предметы на столе доктора Бартон.

Gym

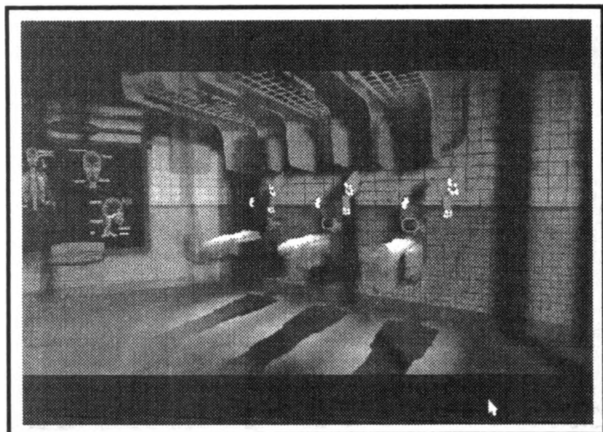
Поговорите с секретаршей. Просмотрите записи клиентов тренажерного зала и поговорите с доктором Бартон.

University

Поговорите с профессором Бек. Выйдите в коридор и осмотрите электронную доску объявлений — по ней вы должны выяснить секретный адрес притона раннеров. Разместите вдоль нижнего края доски пять объявлений (равномерно распределив их вдоль всего края). Объявления должны идти в таком порядке, чтобы их начальные слова составили фразу «Webb Runners the new address at a former warehouse converted to a loft apartment on Grammercy Street all this month». Обратите внимание на числа внизу каждого объявления.

Web Runners Loft

Кодовый замок открывается комбинацией 4-50-14-42-86. Поговорите с Каши. На стене висит несколько фотографий, осмотрите их.



Newsroom

Поговорите с Беном.

Войдите в киберпространство с редакционного компьютера. Найдите колодец раннеров и откройте его паролем «anachrony station». Впрочем, одного пароля недостаточно — придется решить головоломку на входе; вы должны составить начальную картинку, двигая фишки по методу известной головоломки «15». Начинайте собирать картинку с левого нижнего угла и постепенно продвигайтесь направо вверх. Если головоломка окажется слишком сложной, введите с клавиатуры код «zztop» — компьютер решит ее за вас.

Когда вы выйдете из киберпространства и попробуете переместиться в какое-нибудь другое место, на ваш WAC поступит сообщение от Стефани Джордан. Поезжайте в притон раннеров — впрочем, спасти ее вам все равно не удастся, как бы вы ни старались. Когда Магнотта тоже удостоит вас вызовом по WAC, осмотритесь вокруг.

Gym

Поговорите с доктором Бартон.

Falcon Eddi Safehouse

Поговорите с Эдди.

Police Station

Поговорите с Магноттой и Бранноном.

Tribeca Center

Спуститесь в морг и поговорите с Бобом. Чтобы Боб стал более разговорчивым, вам придется починить его компьютер. Все знают, что лучший способ починки компьютера — отвесить ему пару пинков, но... здесь такой вариант не пройдет. Если обозначить все микросхемы в правой части панели буквами от A до P (слева направо, сверху вниз), то гнезда на плате должны быть заполнены следующим образом:

Ряд 1:	K	D			
Ряд 2:	E	H	M	P	F
Ряд 3:	A	J	G	O	N
Ряд 4:	I	L			
Ряд 5:	B	C			

Дальше вам придется открыть голосовой замок, причем делается это довольно хитроумным способом.



Soap Beatty's

Для начала посетите старину Соупа и попросите у него совета. Прочитайте электронный журнал Кэтрин — он постепенно расшифровывается.

Newsroom

Войдите в киберпространство и в виртуальной библиотеке возьмите у библиотекаря программу для редактирования звуков.

Gym

Поговорите с доктором Бартон и запишите ее голос.

Tribeca Center

Спуститесь в морг и пройдите в дверь неподалеку от входа. За клетками с мартышками вы найдете дверь с голосовым замком. Увеличьте замок на экране; прослушайте запись голоса Бартон и нажмите кнопку QUANTITIZE, чтобы выделить отдельные слова. Теперь мышью выделяйте нужные слова и перетаскивайте их в нижнее окно, так чтобы образовалась фраза: «This is Dr. Burton. Open up».

Внутри посмотрите на тело Стефани и пройдите в лабораторию. Включите проектор на столе. Возле клетки с обезьяной находится пульт с тремя бегунками, вы должны перевести их в нужное положение. Сдвиньте первый бегунок примерно на четверть шкалы вниз, второй — на три четверти, а третий — на половину шкалы. Нажмите кнопку; если все сделано правильно, обезьяна должна произнести фразу «She can kill others like me without touching them in cyberspace». Снова просмотрите журнал Кэтрин — расшифровка продолжается.

Newsroom

Войдите в киберпространство и найдите секретный колодец Фалькона Эдди (он открывается паролем «Leather apron»). Решите головоломку с лицом. Для этого необходимо понять, как перемещаются части головоломки при нажатии на определенный фрагмент, и восстановить изображение лица. Чтобы было полегче, начинайте с наружного кольца, а заканчивайте сборкой внутренней части.

Осмотрите книгу и два письма.

Gym

Поговорите с доктором Бартон.

Police Station

Поговорите с Магноттой.

Tribeca Center

Войдите в мозг Кэтрин и поговорите с ней. Поговорите с доктором Кейблом и посмотрите на реконструкцию лица Потрошителя на мониторе.

Попробуйте перейти в какое-нибудь другое место. Вы получаете сообщение от Фарли — он просит о встрече. Отправляйтесь в Cafe Duchamps.

Акт III

Magnotta's Apartment

Чтобы попасть в квартиру, нужно открыть кодовый замок на входе. Откройте панель слева от двери — на приборах внутри написано шесть чисел. Разделите каждое из них на 4; получится 6 цифр, которые и составляют комбинацию, открывающую дверь. Код на двери меняется в каждой новой игре, так что привести его здесь невозможно. Кроме того, не исключено, что делить придется не на 4, а на другой общий множитель.

Зайдите внутрь и перекачайте содержимое WAC Магнотты в свой WAC. У вас появилась еще одна часть журнала Кэтрин — прочитайте ее, а заодно и остаток первой, окончательно расшифрованной части журнала.

Newsroom

Войдите в киберпространство. В колодце Эдди найдите новую книгу и перелистайте ее, пока не найдете головоломку с названиями книг и пустой страницей. Вы должны перенести на пустую страницу следующие названия (сверху вниз):

Home Repair...
Auto Racing...
Epileptic...
Neo New Age...
Earn Thousands...
Duchess...
Fly Fishing...
Phoenix...
Role Playing...
Hemorraghing...
Deficit...
VanGogh...
Keeping Sharp...
Rabbi T S Foot...

Когда вернетесь в студию, прослушайте звуковой файл, который вы получаете за решение головоломки.

Tribeca Center



Поговорите с доктором Кейблом и просмотрите энцефалограммы Кэтрин на компьютере. Вам придется ввести ряд дат в американской нотации, начиная с 11/18 и заканчивая 11/23 (итого — шесть дат). Когда закончите просмотр, снова поговорите с Кейблом.

Войдите в сознание Кэтрин и поговорите с ней, чтобы на карте появилось место вашего следующего визита.

Pan Financial Bank

Поговорите с Родсом. Ящик сейфа открывается комбинацией 18-56-21. Отсканируйте находящийся в ящике документ.

Soap Beatty's

Поговорите с Соупом.

Newsroom

Войдите в киберпространство. Здесь открылись колодцы с тремя частями оружия Уоффорда — вы должны посетить их все и забрать все три части.

В колодце с первой частью (пароль «pegasus») вам придется сыграть в игру, которая отчасти напоминает шахматы (но на самом деле сходство оказывается лишь внешним, правила здесь совсем другие). Задача — захватить вражеского короля. Если есть желание разбираться — разбирайтесь... но гораздо проще будет ввести с клавиатуры код «aspirin» и немедленно получить желаемое.

Вторую часть оружия (пароль «orestes») охраняет демон. Стрелять нужно в синий глаз на его голове — против всех остальных частей ваше оружие бессильно. Когда демон будет приближаться к вам, включайте защиту правой кнопкой мыши.

Третья часть оружия (пароль «odysseus») также защищена какой-то кибернетической нечистью, только справиться с ней гораздо проще, чем с демоном. Нужно стрелять в красный глаз и своевременно включать защиту.

Найдите в виртуальной реальности колодец Кейна. Введите пароль «digital eden». Поговорите с Кейном — он отошлет вас в колодец Изиды и сообщит пароль. Посетите колодец Изиды (пароль «psy bard»).

В головоломке с египетскими иероглифами нужно ввести слово «Horus». Алфавит начинается с изображения стервятника и идет по часовой стрелке. Угловые иероглифы в счет не идут!!! Щелкните на следующих иероглифах:



5 слева наверху,
5 сверху справа,
2 справа внизу,
3 слева внизу,
3 справа внизу.

Посетите колодец фирмы Берман (пароль — «berman4»). Вы должны решить головоломку со штрихкодами и просканировать документы. Головоломка делится на четыре квадратных области, в каждой из которых квадраты перемещаются по определенным правилам. Ваша задача — одновременно открыть квадраты с одинаковыми кодами. Проще всего будет записывать числа на открываемых квадратах и искать одинаковые на бумаге, а не в уме.

Вернитесь в колодец Кейна и спросите его об антивирусной программе. Найдите новый колодец с антивирусной программой (пароль — «exterminator»). Вы должны добраться до существа на другой стороне квадрата. Передвигаться можно по красным и зеленым клеткам, причем только через сторону квадрата (по диагонали двигаться нельзя). Красные и зеленые клетки довольно быстро заполняются «черепами», но, если вы будете достаточно проворны, вас приведет к цели следующая комбинация (F — вперед, L — влево, R — вправо, B — назад):

L-F-L-F-F-L-F-R-R-R-F-B-F-R-L-R-F-F

Police Station

Поговорите с Бранноном.

Cafe Duchamps

Поговорите с Гамбитом и с Хаманом.

Newsroom

Войдите в киберпространство. Найдите колодец «искривленного пространства» (пароль — «warp»), просмотрите записи игры и рекламу.

Newsroom

Отсканируйте аудиовизуальный редактор. Проанализируйте изображение Потрошителя — для этого выделите его и нажмите кнопку «analyze».

Попробуйте перейти в другое место. Вы получите по WAC сообщение от доктора Кейбла.

Tribeca Center

Зайдите в комнату Кэтрин.

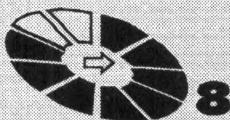
Сохраните игру перед тем, как отправляться в киберпространство из больницы!

Уайтчепел

Расположите в нужном порядке гадальные карты: Времена года — Страх — Жнец — Ветер — Солнце — Дождь. Убейте Потрошителя. Сказать, кто им будет, заранее нельзя — у игры имеются целых четыре варианта концовки!

Рейтинг

Игровой интерес



8

Исполнение

Графика	10
Звук	9
Оригинальность	9
Сюжет/Концепция	10

9



Общая оценка

SPYCRAFT: THE GREAT GAME

Шпионаж: Большая игра

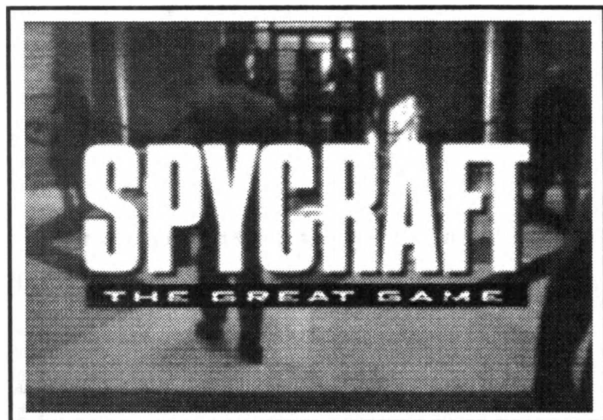
Информация

Год выпуска	1996
Распространитель	Activision
Разработчик	Activision
Категория	Приключение, Аркада, VIDEO
Минимальные требования	486 dx2 66, 8 Мб, CDROM 2x
Желательно	486 dx4 100, 16 Мб, CDROM 4x, FAST VIDEO
Операционная система	Windows
Поддерживаемая графика	Hi Res
Размер	3 CD
Количество игроков	1 чел.
Управление	

Лица голливудских актеров все чаще попадаются в компьютерных играх. К этому явлению все уже привыкли, и оно кажется вполне нормальным: чего тут особенного, работа у людей такая... А вот Spycraft открывает нечто совершенно новое: в этой игре встречаются лица, которые в свое время предпочитали держаться в тени и не афишировать свою деятельность. Это Уильям Колби, бывший директор ЦРУ (его работа на этом посту началась в 1973 году) и Олег Калугин, генерал-майор КГБ (тоже бывший). Впрочем, роли у них эпизодические и не очень важные — основная роль в игре, конечно же, принадлежит вам и вашему герою, бравому «рыцарю плаща и кинжала» Торну.

Вам предстоит в одиночку развалить целую организацию наемных убийц и террористов, предотвратить гражданскую войну в России, спасти жизнь американского президента, сорвать продажу атомного оружия на Ближний Восток и выявить целое шпионское гнездо внутри ЦРУ. Впечатляет, не правда ли?

Как и большинство игр, действие которых происходит в современной России, Spycraft способен изрядно повеселить российского геймера своими оригинальными представлениями о нашей действительности. «Развесистой клюквы» здесь



предостаточно. На самом видном место в квартире московского агента лежит балалайка (непонятно, почему не видно самовара и матрешек?). Президент России почему-то обращается к толпе на Красной площади... на английском языке! И так далее, список всевозможных нелепостей на этом далеко не исчерпан.

Впрочем, это мелочи — на самом деле игра сделана очень и очень неплохо. Качество видеороликов просто превосходное, головоломки на редкость разнообразны, а решить их вовсе непросто. Наконец, нельзя не упомянуть о том, что в Spycraft реализована абсолютно новаторская идея — внедрить в игру онлайновый компонент для пользователей сети Internet. Если вы не являетесь пользователем этой сети, не пугайтесь, этот компонент необязателен и служит разве что для «создания атмосферы».

Без хорошего знания английского играть в Spycraft абсолютно бессмысленно — никакого удовольствия игра не принесет. Русской версии Spycraft пока нет, и можно с большой уверенностью сказать, что ее и не будет.

Управление

Все управление в игре осуществляется исключительно мышью. Часть игровых действий выполняется с помощью экранных кнопок, остальные требуют щелчка мышью в определенном месте экрана. То, что происходит при нажатии левой кнопки мыши, зависит от вида курсора:

ромб — фон, нажатие кнопки ни к чему не приведет;

стрелка — интерактивная область, нажатие кнопки приводит к выполнению каких-то игровых действий;

треугольные указатели — переход в одном из направлений, а также переходы и повороты внутри помещения;

прицел — пояснения излишни; разумеется, прицел служит для стрельбы.

Правая кнопка мыши вызывает игровое меню с основными функциями сохранения и восстановления игры, выхода из нее и т. д. (то же самое делает клавиша Esc).

Чрезвычайно полезна клавиша пробел. Она «проматывает» очередной видеоролик до того момента, когда вы можете вмешаться в ход событий. Ролики в игре,

конечно, красивые, но смотреть их по нескольку раз бывает по крайней мере утомительно.

Если переместить курсор мыши в левый нижний угол экрана, появляется небольшой чемоданчик, в который вы складываете все свое имущество. Чтобы выбрать нужный предмет, следует открыть чемоданчик и пощелкать на треугольных кнопках-замках.

В правом нижнем углу находится PDA (или Intelink) — электронное устройство со множеством функций, настоящее чудо техники. PDA открывает доступ к четырем режимам:

Comlink — получение сообщений по электронной почте (сообщения могут быть не только текстовыми, они также содержат видео- и аудиоинформацию). Прочитанные сообщения переносятся в архив, откуда их можно будет извлечь, если вдруг возникнет необходимость снова познакомиться с их содержанием.

Weblink — связь с узлом World Wide Web, входящим в необязательный онлайновый компонент игры.

Datalink — доступ к игровым базам данных.

Newslink — последняя информация о событиях, происходящих в мире игры. Эта информация предназначена лишь для развлечения игрока, для прохождения игры она не требуется.

Описание

Внимание — каждый раз, когда на ваш PDA приходят новые сообщения электронной почты (загорается красная лампочка на изображении PDA в правом нижнем углу), обязательно прочитайте их! Прочитанное сообщение является «катализатором» для многих игровых событий.

Сидя на скамейке в парке, включите PDA и выберите режим Comlink, чтобы прочитать видеопослание от Уорхерста. Закройте PDA — вы окажетесь в штабквартире ЦРУ в Лэнгли.

Farm > Milkovsky

В кабинете руководителя оперативной группы Милковски посмотрите на хлам, разбросанный у него на столе, а потом — на фотографии. Следуя полученным инструкциям, перейдите в лабораторию анализа изображений.

Farm > Image Analysis

Посмотрите налево. Милковски дает первое задание (пока — только проверочное) — по спутниковой фотографии выяснить номер коричневого седана. По какой-то загадочной причине в игре машину называют серой — может, Милковски дальтоник? Впрочем, этот вопрос остается на совести авторов. Найдите на

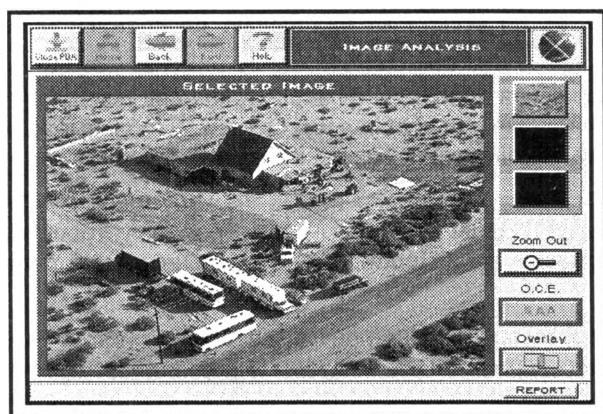


фото седан цвета кофе с молоком, щелкайте на нем до максимального увеличения, после чего нажмите кнопку оптического распознавания. Сообщите номер машины в рапорте (кнопка REPORT внизу справа).

Второе задание — сосчитать танки на плато. Это будет чуть посложнее, поскольку считать надо не только те танки, которые разъезжают на улице, но и те, которые спрятаны под навесом. Скомбинируйте две фотографии и сосчитайте танки; если у вас получится 6 — с такими выдающимися математическими способностями можно смело идти в ЦРУ. Сообщите Милковски о 6 танках.

Farm > the Zone

С интеллектуальной работой у вас в порядке, а вот как насчет умения держать в руках пистолет? Когда вы сможете управлять происходящим, двигайтесь вперед и по пути уничтожайте условного противника. Во втором тесте требуется найти радиопередатчик (поляна с ящиками), а потом отступить назад.

Получите через Comlink новую почту.

Washington > Langley

Вернитесь в Лэнгли и зайдите к Стерлингу (DCI Sterling). После небольшой «накачки» от начальства зайдите в свой офис (Thorn), сядьте за компьютер и включите программу KAT. Вы должны выяснить, кто и как убил Дубовского. Наведите камеру на здание слева и трибуну перед ним. В окне Camera View установите максимальное увеличение и поверните камеру налево — вы должны увидеть на стене дырки от пуль. На модели проведите линию через дырки и трибуну (щелкните на стене с дырками и, не отпуская кнопки мыши, перетащите курсор на трибуну). Красная линия — это примерная траектория выстрела. Снимите увеличение и разверните камеру на другой конец траектории. Снова включите максимальное увеличение — необходимо отыскать в окне физиономию убийцы (маленькая подсказка: нужный вам человек оказывается на второй позиции камеры справа при максимальном увеличении). Включите фоторобот (Mix & Match) и постройте электронный портрет по лицу на фотографии. Нажмите кнопку SEARCH. Если портрет был построен верно, то в базе данных будет установлена личность убийцы — «Гармоника» Филипс, бывший сотрудник ЦРУ. Сообщите имя убийцы начальству и прочитайте новую почту по Comlink.



Включите программу PinPoint. Нужно найти в базе данных оружие убийства, оно должно быть совершенно бесшумным и не оставлять пуль. Стало быть, стреляли из новейшего электрического ружья PEG (Pulse Electric Gun), а вместо пули применяли игольчатый заряд (needle pack projectile). Сообщите об этом и просмотрите полученные сообщения.

Зайдите к Стерлингу для разговора. Затем вернитесь к компьютеру в своем офисе и включите программу Security Model. Просмотрите сведения по доктору Коэну. В его досье (папка рядом с именем) выясняется, что Коэн страдает клаустрофобией и никогда не пользуется лифтами. Затем снова просмотрите его график и щелкните на 24 числе, на условном знаке дома — в этот день подозреваемый был замечен в лифте. Включите фоторобот и постройте портрет лже-Коэна. Найдите в базе данных того, кто вас интересует — это некий Аллен Уэйн. Сообщите о результатах своего расследования.

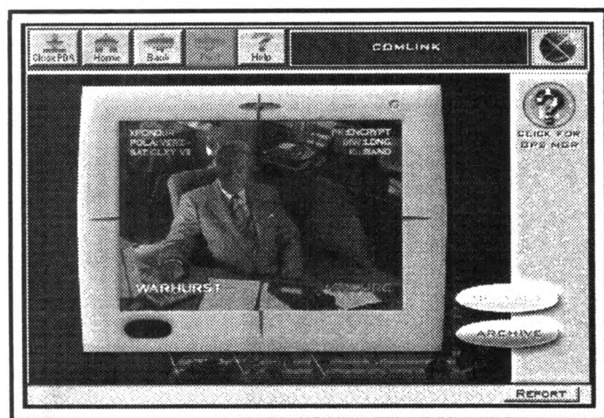
Прочитайте новое сообщение, снова откройте график наблюдения за Коэном. Щелкните на его телефонных разговорах 2-го и 22-го числа. В записи выделите женский голос и проанализируйте его. Выясняется, что голос принадлежит Ин Чунгван, которая раньше тоже работала на «контору». Похоже, отбор кандидатов на работу в ЦРУ поставлен довольно скверно. Просмотрите досье Ин, затем сообщите начальству ее имя и местонахождение (Рокленд-стрит, Вашингтон). Прочитайте новые сообщения.

Washington > Halifax

Зайдите на сверхсекретное совещание в Галифаксе. Потом снова навестите свой офис, прочитайте почту и соберите все предметы со стола в свой кейс. Перетащите листок с шифром на экран компьютера. Включите программу Cypher, а в ней последовательно выберите Beale > A-B > Beowulf. Отчитайтесь за проделанную работу — Ин находится в Москве. Благодаря вашим усилиям электронная почта приносит хорошие известия — Ин поймана и сидит в тюрьме американского посольства.

Азиаты на редкость упрямы, и выудить из Ин полезную информацию можно только хитростью. Включите программу PhotoDoc. Вы должны изготовить фальшивое фото, на котором Грендель сидит в тюрьме. Известно, что он находится в Турции и курит сигареты Emperor без фильтра (согласно досье); фото имеется. Перетащите на фотографию левое нижнее лицо Гренделя (разумеется, фальшивая голова должна находиться на своем месте — вы создаете фальшивку, а не аб-





страктную картину). Слева от него разместите турецкую газету (среднюю), а справа — пачку «Кэмел» (тоже среднюю). Доведите все это до нормальных пропорций и нажмите кнопку Print. Чтобы узнать, удалась ли фальсификация, прочитайте почту. Если фотография вышла неубедительно, начинайте процесс заново.

Рано или поздно ваши усилия увенчаются успехом. Прочитайте все сообщения почты. Что ж, пора покидать США и отправляться в стан «идейного врага».

Moscow > Station > Lobby

Поговорите с Максиной, затем идите в комнату для допросов (Interrogation Room). Побеседуйте с пленной Ин. Скажите ей, что вы поймали Гренделя и пообещайте освободить его в обмен на информацию. Не угрожайте Ин смертью и не пытайте ее электричеством в застенке — так вы от нее ничего не добьетесь. Создатели игры, как видите, ведут себя гуманно — но только верится с трудом...

Прочитайте все сообщения. Зайдите через PDA в базу данных Intelink > Datalink > CIA > Authorised > Procat и ознакомьтесь с тем, что известно о зловещей организации наемных убийц. Кстати говоря, на самом деле ее название — это обычное русское слово «прокат».

Зайдите в офис Фостер (Foster), поговорите с ней обо всем интересном. Наведайтесь в офис Пирсона (Pearson), прочитайте почту — в ней вы найдете телефонный номер Громчевского. Воспользуйтесь телефоном, нажмите кнопку SPEAKER и наберите 2334819.

Moscow > Yasevno

Поговорите с Громчевским. Он сообщает, что в России мафия всесильна (можно подумать, в Америке — нет!) и предлагает встретиться с предполагаемым боссом мафии и кандидатом в президенты — Чурбановым.

Moscow > Birdsong

Поговорите со старичком-агентом по прозвищу Певец. В разговоре будьте помягче и обойдитесь без «наездов» — просто попросите его узнать что-нибудь о покушении.

Moscow > Station > Lobby > Pearson

Нажмите кнопку MESSAGES на телефоне и прослушайте сообщение от Громчевского. Возьмите со стола фотографию.

Moscow > Vilnius

Длинный ролик, в котором от вас не требуется никаких действий.

Moscow > Station > Lobby > Pearson

Прослушайте новое сообщение на автоответчике. Возьмите со стола «птичку» из желтой бумаги и разверните ее — это записка! Откройте ящик слева от стола, возьмите папку с надписью NUKES. Откройте ее — внутри лежит дискета, возьмите ее. Вставьте дискету EMBC (она хранится в вашем чемоданчике) в компьютер и скачайте текст книги «Rabid Hound». Вставьте в компьютер дискету из папки, найдите сообщение с темой «Gog and Magog» и просмотрите зашифрованный заголовок (View Header). Запустите программу Cypher и выберите Beale > Other > Rabid Hound. Проделайте то же самое со следующим сообщением («Subject: Re: Gog and Magog»). Прочитайте поступившую на PDA почту.

Вскоре вы получите сообщение от Колби об очередном усовершенствовании программы Eclipse и о предоставлении доступа к досье Холта и Ситон. Можно слетать в Вашингтон, просмотреть досье и сообщить Колби, что предатель находится в команде Team Eagle Shield — впрочем, Колби не принимает ваши подозрения всерьез.

Moscow > Station > Lobby > Pearson

Проверьте на PDA базу данных Intelink > Datalink > CIA > Authorised > Procat. Здесь вы наткнетесь на имя отставного разведчика Джона Блейка — просмотрите его досье и найдите номер телефона (011441715550909). Позвоните Блейку по телефону и назначьте встречу с ним. Отправляйтесь в Лондон.

London > Blake

Постучите в дверь дома Блейка и повернитесь направо. Поговорите с Блейком; когда он выйдет, осмотрите его компьютер и книги возле него. Получите от Блейка папку с материалами по Procat и обязательно просмотрите папку.

Moscow > Station > Lobby > Pearson

Прочитайте папку Блейка. Просмотрите на PDA базу данных Intelink > Datalink > CIA > Authorised > Onyx. По информации об авиарейсах можно вычислить Оникса — нам известно, что он вегетарианец, летает только бизнес-классом и садится у прохода. Сообщите начальству, что Оникс остановился в Берлине.

Раздается телефонный звонок — это Громчевский, он просит о встрече.

Moscow > Yasevno

Громчевский вручает вам досье Оникса.

Moscow > Station > Lobby > Pearson

Прочитайте новые сообщения на PDA — оказывается, ваш престарелый агент малодушно сбежал. По записи телефонного разговора с ним можно установить местонахождение Певца. Для этого нужно запустить программу Sound Analysis и выделить в записи посторонние звуки — колокола, самолет и т. д. Вы сможете вычислить, что Певец находится в Новосибирске, в особняке Суворова — доложите об этом.

Moscow > Birdsong

Откройте дверь отмычкой (из чемоданчика). Войдите в комнату и повернитесь налево. Когда войдет Ланге и начнет говорить с вами, застрелите его и побыстрее покиньте место преступления.

Station > Alley

Женщина вручает вам папку с «компроматом» на Громчевского. Прочитайте папку. Забавная ситуация — Громчевский и Чурбанов поливают друг друга грязью, и каждый из них пытается убедить вас, что именно он хороший, а второй — мерзавец и отпетый мафиозо.

Moscow > Station > Lobby > Pearson

Просмотрите базу данных Intelink > Datalink > CIA > Authorised > Onyx > CEFT. В базе данных можно найти серийные номера банкнот и места, в которых они были замечены. Сравнение этих данных с данными по авиабилетам ясно показывает, где находится Оникс — он в Гейдельберге (Германия), в отеле Schlumpthen.

Germany > Hotel

В разговоре с Ониксом упомяните индийское правительство и Джамму. После разговора скажите, что желаете осмотреться, повернитесь налево. Откройте шкаф, достаньте наручники и наденьте их на Оникса.

Germany > Scharfenstahl

Включите режим стрельбы (незачем тратить время на пустые разговоры!). Быстро дойдите без стрельбы до центра карты (вперед-налево, вперед-направо, вперед). Убейте Гренделя, как только представится такая возможность. Возьмите чемодан и вернитесь назад, расправляясь по дороге с сообщниками Гренделя. Просмотрите почту.

Moscow > Station > Lobby > Pearson

Прочитайте сообщение Фостер о похищении Певца.

Moscow > Stakeout

Найдите на месте убийства фотоаппарат. Пленка из него выдернута, но, если вы помните, в начале игры Милковски упоминал об этой технической разработке — содержимое пленки сохранилось на специальной микросхеме внутри аппарата.

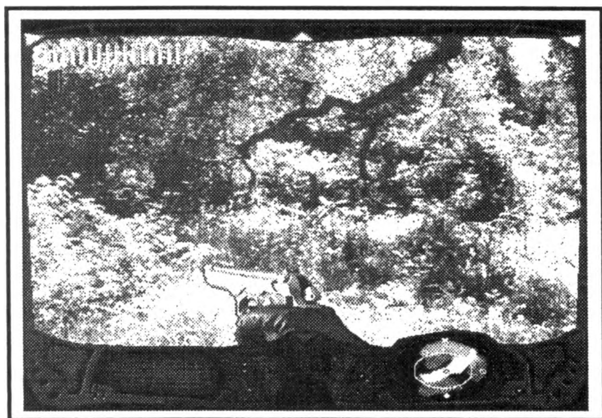
Moscow > Station > Lobby > Pearson

Вставьте микросхему из фотоаппарата в компьютер. Когда раздается выстрел, остановите кино — вспышка выстрела озаряет лицо похитителя. Нажмите кнопку I.A. (анализ изображения). Если вы внимательно просматривали досье Блейка, то наверняка узнали его — это боевик «Проката» по кличке Kneecaps.

Осталось узнать его местонахождение. Просмотрите базу данных Intelink > Datalink > CIA > Authorised > 201 Files > Maxine Foster > Support Personnel > Owen Pearson и найдите ссылку на адрес — Ленинградский проспект, 19. Доложите, что похититель — Kneecaps и что он находится по этому адресу. Просмотрите почту.

Moscow > Kneecaps

В операции по спасению Певца вам отводится роль наблюдателя и руководителя. Нажмите кнопку GPS. Когда вы сможете управлять командой, щелкните на всех четырех бойцах и отведите их на левую лестницу, затем переключитесь на второй этаж. Выберите синего бойца и подведите его к правой двери в верхнем ряду комнат. Включите кибер-оптическое наблюдение, затем выберите красного бойца и прикажите ему кинуть внутрь комнаты шоковую гранату. Проведите всех четырех бойцов в эту комнату и используйте синего для наблюдения за следующей дверью — он должен сообщить, что объект находится за этой дверью. Коричневый боец пробивает дыру в правой стене комнаты, а красный бросает гранату в эту дыру. Проведите двоих бойцов в дыру, подведите их к двери и затем введите в комнату с Певцом всех четырех. Вы должны спасти своего агента без человеческих потерь.





Кстати говоря, вся эта процедура описана просто для страховки — в большинстве случаев Певец обнаруживается в предыдущей комнате, и его спасение оказывается до обидного простым.

Moscow > Station > Lobby > Pearson

С помощью дискеты EMBC загрузите на свой компьютер новую книгу — «Croak!..» В почте вам попадется несколько зашифрованных сообщений, раскодируйте их с помощью шифра Beale > Other > Croak!

Tunisia > Chopper

Перестреляйте всех врагов по краям, затем перейдите в центр. Когда предатель Блейк потребует бросить оружие, подчинитесь. Пистолет Блейка дает осечку — быстро подберите свое оружие и застрелите Блейка. Возьмите его компьютер и возвращайтесь в вертолет.

Повернитесь кругом, достаньте из сумки компьютер Блейка и откройте его. Не медля ни секунды, начинайте перекачивать информацию в PDA; когда процент получения информации достигнет 30%, остановите перекачку и выбросьте взрывоопасный компьютер из вертолета. Просмотрите новые данные на Intelink, расшифруйте сообщения. Отправьте то сообщение, которое не было послано адресату (адресат из списка определяется методом проб и ошибок), и закройте PDA.

Игра вступает в завершающую фазу. На Красной площади активируйте детектор высокочастотных излучений (frequency detector) и подойдите к верхней красной точке. Закройте PDA. Когда увидите телеоператора в серой куртке, немедленно стреляйте — президент спасен.

Просмотрите почту.

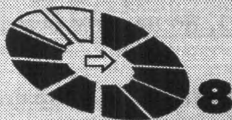
Crimea > Dacha

Когда входит Уорхерст, бросьте пистолет, а затем поговорите с ним. Постройте разговор так, чтобы добраться до реплики «This is why you hacked my PDA»; в тот момент, когда Джеми отвлечет Уорхерста, хватайте пистолет и застрелите его.

Концовку игры определяйте на свой выбор. Вы можете убить своего напарника Громчевского и спасти мафиозо Чурбанова ради улучшения политической ситуации в России — создатели игры явно считают подобную подлость благополучной концовкой: вам дадут медаль, а Чурбанов победит на выборах в России. Можете поступить более порядочно — оставить Юрия в живых, и… с треском вылететь из ЦРУ, поставив Россию на грань гражданской войны.

Рейтинг

Игровой интерес



8

Исполнение

Графика	10
Звук	7
Оригинальность	10
Сюжет/Концепция	9

8



Общая оценка

Городской беглец

Информация

Год выпуска
Распространитель
Разработчик
Категория
Минимальные требования
Желательно
Операционная система
Поддерживаемая графика
Размер
Количество игроков
Управление



Французская фирма «Coktel Vision», входящая в состав «Sierra» и завоевавшая широкую известность своими сериалами Inca и Goblins, кажется, решила перейти на выпуск модных нынче мультимедиа-приключений. Вообще-то в наши дни выражение «мультимедиа-приключение» начинает звучать едва ли не ругательно (уж слишком много халтуры появляется под такой вывеской), но на этом безотрадном фоне Urban Runner смотрится чрезвычайно приятно.

Главный герой игры, репортер скандальной хроники по имени Макс, отправляется в сауну на тайную встречу с торговцем наркотиками Маркосом. Нет, не подумайте ничего плохого — Макс вовсе не наркоман, он желает лишь обменяться информацией. Но, к сожалению, в сауне он обнаруживает лишь остывающий труп Маркоса. В спешке он случайно переодевается в одежду убитого — и сразу же превращается во всеобщую мишень. За ним начинает охотиться ненормальный телохранитель покойного, мафия и полиция...

Как ни странно, даже в этой новой «мультимедиа-упаковке» в игре четко проявляются лучшие черты старых бестселлеров Coktel Vision (например, Lost in Time). Игра превосходно сделана, головоломки в меру сложны и в меру просты — словом, приятное времяпрепровождение гарантируется.

Единственная претензия, которую можно предъявить игре, — отсутствие режима «промотки» роликов (может, такой режим и есть, но его существование тщательно скрывается — во всяком случае при просмотре документации никаких упоминаний о нем не попадалось). Хорошо, конечно, посмотреть красивый и длинный видеоролик, но когда игра проходится методом проб и ошибок, то просмотр одного и того же по десятому разу начинает утомлять и даже раздражать.

Управление

Весьма традиционный интерфейс, целиком основанный на использовании мыши (что вполне естественно, особенно если учесть, что игра работает в среде Windows).

Внешний вид курсора определяет действие, которое может быть выполнено в том или ином месте экрана:

зеленая стрелка в каком-либо из направлений — перемещение.

рука с вытянутым указательным пальцем — самые разнообразные действия, для которых вам не потребуется никаких предметов: нажать на выключатель, пошарить в шкафу, пнуть ногой мячик и т. д. Вы только нажимайте, а компьютер сам сообразит, что нужно сделать!

предмет с маленькой стрелкой-указателем — применение выбранного из имущества предмета на чем-либо (или на ком-либо).

пустая рука — можете поберечь силы и не нажимать на кнопку, все равно ничего не произойдет.

Кстати говоря, если щелчок мышью в текущей позиции курсора имеет хоть какой-то смысл, то он будет передан фразой в нижней части экрана. Разумеется, фраза будет не на русском...

Щелчок в верхней части экрана открывает служебную панель с четырьмя кнопками:

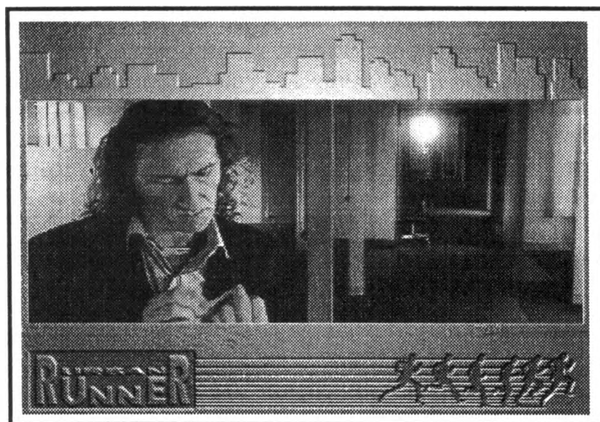
INVENTORY — открывает окно с имуществом героя. То же самое можно сделать и быстрее — щелкнув ПРАВОЙ кнопкой мыши в игровой области экрана.

MANAGEMENT — основные игровые функции: сохранение/восстановление, выход из игры.

MEMORY — окно с полезной информацией, которую вы узнаете по ходу игры и которая может вам понадобиться в дальнейшем.

JOKER — «джокер», подсказка. По ходу игры можно воспользоваться джокером до трех раз (хотя доступен он не всегда). Впрочем, если есть полное описание, для чего нужны джокеры?

Описание



Фабрика

Повернитесь направо и пошарьте в шкафчиках — там найдется леска с крючком. Привяжите леску к лестнице, поднимитесь к двери и окликните телохранителя. Когда Буффало Билл зайдет в подвал, воткните ему в ногу крючок. Возьмите с бесчувственного тела Буффало Билла пилку для ногтей. К сожалению, самое простое и логичное решение — прикончить лежащего без сознания убийцу и спокойно скрыться — авторы игры явно сочли негуманным. Интересно, куда делся пистолет и почему вы не можете его подобрать? Короче говоря, этот момент на совести авторов — вам придется немного поиграть в прятки с вооруженным психопатом. Пройдите в дальний конец склада. Подойдите к кирпичной стене и пилкой расчистите цемент вокруг небольшого кирпича.

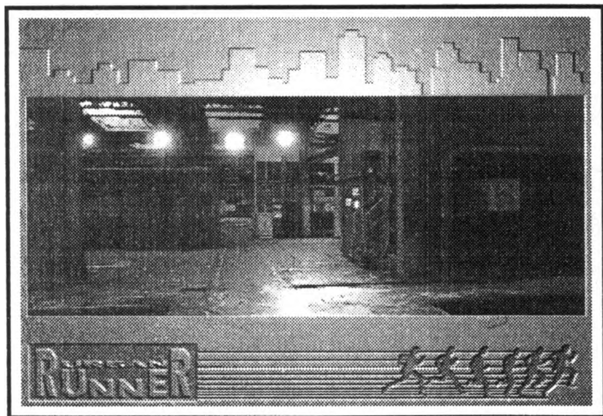
Вы оказываетесь в небольшом лабиринте, состоящем из четырех комнат и коридора. Тупиков в этом лабиринте нет — из каждой комнаты есть как минимум два выхода. Учтите, что Буффало Билл будет преследовать вас, так что не попадайтесь ему на глаза и вовремя покидайте комнату через безопасный выход.

Пройдите в комнату с полками (cubbyholes). Осмотрите находящийся в ней колодец с водой — через этот колодец можно проникнуть в канализацию и вырваться на свободу, остается лишь откачать воду. Подойдите к полкам, включите свет с помощью переключателя и щелкните на полках. Вы получаете карту «лабиринта», к которой в случае чего можно обратиться кнопкой MEMORY, находящейся в меню.

В комнате с подъемником документов (document transporter) на стенке имеется щит с предохранителями. Предохранитель всего один, и вам придется переставлять его в различные гнезда. Выньте предохранитель из того гнезда, где он сейчас находится, и вставьте его в гнездо WALL PANEL. Вернитесь в комнату, из которой вы начали свои похождения в лабиринте (wall panel room) и откройте панель на левой стене. Запишите цветовые комбинации (красно-зеленые) для работы подъемника.

Вернитесь в комнату с подъемником, переставьте предохранитель в гнездо DOCUMENT TRANSPORTER. Подойдите к подъемнику, наберите комбинацию для подъема и откройте дверцу — у вас появится техническое руководство по управлению насосом. Переставьте предохранитель в гнездо PUMP.

Пора откачивать воду из колодца. Перейдите в комнату с насосом (pump room). Трижды поверните левое колесо вправо по часовой стрелке, чтобы на датчике

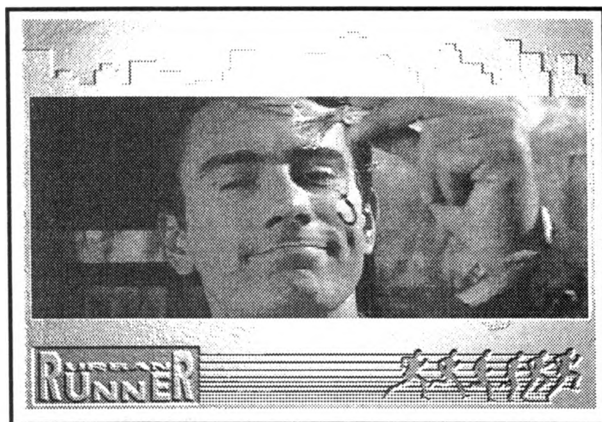


внизу появилась цифра 576. Поворачивайте правое колесо против часовой стрелки четырежды, пока на манометре (в правой части экрана) не будет выставлена цифра 2. Включите насос и возвращайтесь в комнату с полками. Через осушенный колодец вы сможете выбраться на свободу.

Оказавшись в своей квартире, быстро щелкните на галогеновой вспышке, потом — на мяче, револьвере и пленке, тем самым нейтрализовав поджидающего вас бандита.

Вы попадаете на склад. Чтобы обмануть первого головореза, щелкните на двери женского туалета, затем — на выключателе, доске и укромном месте (это позволит вам спрятаться). Когда вы увидите бандита, входящего в женский туалет, покиньте убежище и доской, имеющейся в вашем имуществе, заклиньте дверь. Теперь пора разобраться со вторым бандитом. Отключите выключатель на левой стене. Затем дважды щелкните на электрокабеле, свисающем с потолка, после чего щелкните на консервной банке и примените ее на полу. Верните переключатель в прежнее положение и полюбуйтесь результатами своего труда.

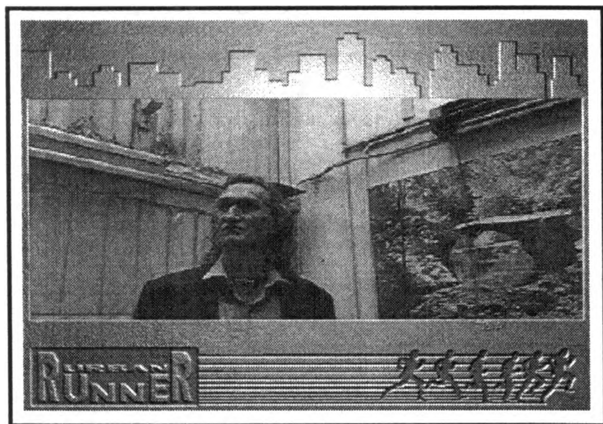
Следующее место действия — отель Буэна Виста. Поговорите с администратором. Покажите полицейскую карточку сначала девушке слева, затем девушке справа. В результате одна из девушек даст вам ключи от номера 227. Идите наверх. Поднимите с пола потерянную кем-то клипсу и попробуйте открыть номер. Уборщице, которая попытается вам помешать, отдайте найденную клипсу (она-то ее и потеряла), а затем открывайте номер. Попробуйте зайти в номер 225; дверь заперта. Идите вниз. Поговорите с администратором и девушкой. Вам нужна информация о том, что номер зарезервирован. Девушка должна отвлечь внимание администратора, чтобы вы могли спичкой поджечь корзину с мусором и устроить небольшой пожар. Когда администратор в панике убежит, загляните в регистрационную книгу. Теперь примените фотокарточку в вашей сумке на коробке со спичками. Вы получите телефонный номер клуба Занзибар, который появится в окне MEMORY. Прочтите его. Позвоните по телефону в клуб, затем позвоните администратору и отмените бронь. Теперь идите к администратору и поговорите с ней, чтобы взять ключи от номера 225. Попав в номер, исследуйте бумаги на телефонном столике — результат отразится в окне MEMORY. Позвоните в номер 227 (делая вид, что случайно ошиблись номером, вы задаете кучу глупых вопросов находящейся там девушке). После этого позвоните в службу обслуживания номеров и закажите шампанское в 227 номер. Когда принесут шампанское, «снимите» Адду (девушку из номера 227).



Теперь идите в зал с бассейном. Постучите в дверь, покажите полицейскую карточку Серджио. Он пустит вас на порог, но не будет расположен к вам, пока вы не подарите ему свои золотые часы.

Вечером вы и Адда едете в офис Лагранжа. Используйте мел на клавиатуре, чтобы определить наиболее часто нажимаемые клавиши.Их четыре. Когда вы увидите приближающуюся ко входу женщину, нужно спрятаться и в нужный момент скомандовать Адде «Вперед!», щелкнув на соответствующей стрелке. Если вы точно все рассчитаете, Адда сумеет подсмотреть последние три вводимые цифры — 2,4,9. Определить четвертую уже не составит труда. Попав внутрь, возьмите пластиковый стаканчик и обмакните в него правую руку охранника. Можно только догадываться, какие ассоциации возникают у спящего охранника в связи с вашими действиями, но цель достигнута — он просыпается и оставляет свой пост, чтобы сходить в туалет. В его отсутствие щелкните на клавиатуре компьютера, чтобы вызвать лифт, и поднимитесь на нем. Наверху проверьте шкаф, нажмите на дырокол (получите офисные ключи), затем щелкните на конфетти. Откройте офис, войдите внутрь, повернитесь и закройте дверь изнутри. Включите свет, осмотрите поочередно все три документа на стенде: один из них прикарманьте вместе с магнитом. Не забудьте ознакомиться с их содержанием с помощью окна MEMORY. Добудьте из стакана с карандашами на столе чернила и проволоку. Щелкните на сейфе. Чтобы открыть его, примените проволоку на электронном дневнике из вашего имущества, затем примените дневник к сейфу. Включите дневник,наберите код 227, затем пароль — Адда. Вам удается открыть сейф и похитить его содержимое, однако сделать все абсолютно бесшумно вам не удается, и доносящиеся сверху звуки привлекают внимание охранника. Он поднимается наверх. Немедленно выключайте свет, подходите к чулану, отодвигайте задвижку и входите внутрь. Используйте магнит, чтобы запереть задвижку изнутри. Подождите, пока охранник проверит комнату, затем отпирайте дверь и уходите. Выйдите из комнаты, снова щелкните на шкафе и заберитесь внутрь.

В следующей миссии на время примите на себя роль Адды. Щелкните на одеяле внутри микроавтобуса, достаньте оттуда щипцы и достаньте с их помощью листок заказов. Исследуйте обе части полученного документа с помощью окна MEMORY — вы найдете номер телефона склада, а также его адрес. Щелкните дважды на куртке в микроавтобусе: вы получите капсулу и квитанцию прачечной, которую тоже необходимо осмотреть, чтобы узнать имя ответственного за поставки. Щелкните на открытке с левой стороны микроавтобуса — это принесет вам номер телефона подруги ответственного. Позвоните этой подруге из микроавто-



буса, чтобы узнать сначала номер телефона ответственного за поставки. Теперь идите к задней стороне склада и заберитесь в припаркованный там маленький автомобиль. С одного телефона позвоните на склад, а с другого — ответственному за поставки. Приложите трубку одного телефона к трубке другого и бегите наружу. Теперь вы опять играете за себя (а не за Адду).

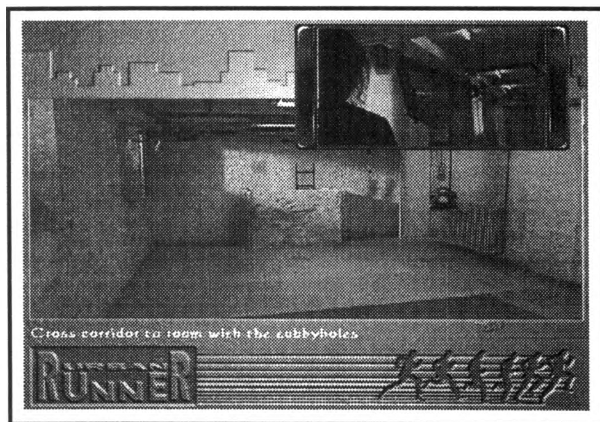
Вас преследует Крушитель. Поверните направо и, когда он попытается раздавить вас, проскочите под колесами автомобиля и бегите наружу, где очень кстати подоспевшая Адда увезет вас.

Выбираем следующее место событий. Пусть это будет «MAX at the hotel» Вы находитесь в отеле; тем временем в ваш номер направляются Макс с инспектором. У вас есть лишь несколько минут — надо быстро подготовиться к их визиту. Суньте капсулу в вазу с конфетами, залейте чернилами документы, откройте мини-бар, возьмите бутылку виски, используйте полицейскую карточку на этикетку бутылки виски. Когда инспектор ворвется, он не найдет ничего, но попытается увезти вас с собой.

Залейте чернилами одеяло в багажнике машины, и шарахните инспектора крышкой от багажника, когда он полезет внутрь — порядок, инспектор больше не помешает.

Теперь вы опять играете от имени Адды, но уже в офисе издательства. Посмотрите почту, подберите клей и конверт. Подойдите к столику с кофе, налейте и вскипятите воду, над паром вскройте конверт. Затем поочередно примените на конверте письмо Макса и клей. Войдите в дверь кабинета Фредди, отдайте ему конверт. Щелкните на скрепках, чтобы отвлечь инспектора. Поговорите с Фредди. Выйдите, сварите кофе, поставьте чашки на поднос и идите в кабинет Фредди. Затем опрокиньте кофе на плащ, возьмите плащ и выйдите из комнаты.

Теперь вы опять играете за Макса. Место действия: «MAX at the cemetery». Помните: время у вас ограничено (о чем свидетельствует убывающая шкала внизу экрана), поэтому действовать надо быстро и безошибочно. Дайте виски шоферу, затем подойдите к группе людей, посмотрите на доктора Драмиш, щелкните по ее перчатке. Возвращайтесь назад, идите к автомобилям, припаркованным у кладбища. Посмотрите на центральный автомобиль, загляните в окно, щелкните на перчатке. Используйте крышку багажника, чтобы попасть внутрь машины, возьмите в бардачке ноты и сердечное лекарство. Добавьте лекарство в



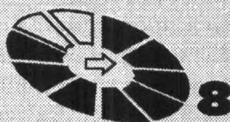
виски, примените кольцо от ключей к клапану автомобиля доктора Драмиш. Пойдите и предложите выпивку ее шоферу. Итак, если вы успели, то Адда теперь имеет больше времени для исследования лаборатории доктора. Щелкните по палке, используйте ее на карамели в вашей сумке, затем — на почтовом ящике. Внимательно исследуйте бумаги. Идите в сад (стрелка в правом верхнем углу). Щелкните на сорочьем гнезде, возьмите ключи. Щелкните на бинокле, отыщите на экране три блика. Затем уверенно приближайтесь к двери, откройте ее. Возьмите очки, обыщите корзину с мусором дважды, возьмите магнитофон, идите в сад, используйте магнитофон в сорочьем гнезде, чтобы записать кодовую мелодию. Возвращайтесь назад к аудиодетектору. Используйте очки, наберите код E E F G G F E D. Щелкните на лабораторном халате, затем на проводах на потолке. Используйте на них кусачки. Примените проволоку из вашей сумки на кусачках. Возьмите пленки, используйте их на микроскопе — вы увидите коды MIV и CLI. Выходите.

Затем вы действуете в роли Макса. Быстро попадите в укрытие (стрелка внизу экрана). Затем избавьтесь от очков, проходя мимо мусорной корзины. Поиграйте с шулером. Покажите ему полицейскую карточку, он предложит бесплатную игру. Цель игры — угадать даму из трех карт. Играйте, пока не угадаете ее три раза (можно не подряд). Затем примените кольцо от ключей Тони для входа в клуб Занзибар через черный вход. Для этого необходимо использовать кольцо четырежды на левом замке, дважды на среднем, один раз на правом. Вы увидите несколько трупов и окажетесь возле белой двери. Возьмите ремень, который лежит рядом, поверните направо, примените его к оконной раме, когда время таймера будет истекать, войдите в дверь и используйте нож на Кеворка. Затем используйте магнит на коробке возле стены, чтобы избежать действия ядовитого газа. Затем займитесь часами. Потяните за заводной стержень, выньте его, используйте в середине часов, переверните часы, щелкните на центральном кольце один раз, затем на внутреннем один раз, затем на стержне три раза. Примените взведенные часы к системе. Выйдите к терминалу. Щелкните по двум выдвижным ящикам, возьмите лазер и ПДУ. Щелкните за выдвижным ящиком, возьмите тараканью отраву. Исследуйте ПДУ, выберите комнату А2 и установите «высокую температуру». Примените это к приемнику ПДУ. Подождите, пока время не истечет. Убейте Кеворка тараканьей отравой, а Крушителя — с помощью лазера. При этом Адда погибает (это даже в том случае, если вы выбираете опцию «Адда выживает»). Обследуйте карманы Кеворка, возьмите брелок. Запустите систему, выньте 4-ю карточку из левого картриджа, вставьте ее. Чтобы установить вы-

ключатели, вам прежде необходимо сложить мозаику в виде электросхемы. Подсказка — края электросхемы очерчены красным. Затем, если первый движок включен ON, включите ON первый переключатель и так далее. Те, кто не любит решать загадки, могут повернуть второй, третий и шестой переключатели. Наберите код 151, используйте брелок Пола, введите код 1004, используйте брелок Тони, код 10, используйте брелок Леви.

Рейтинг

Игровой интерес



8

Исполнение

Графика	8
Звук	7
Оригинальность	7
Сюжет/Концепция	8

8



Общая оценка

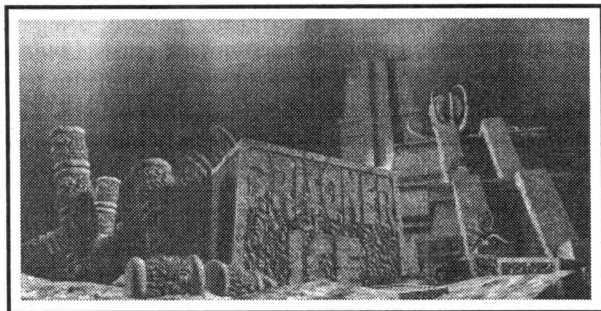
PRISONER OF ICE

Пленник льда

Информация

Год выпуска	1995
Распространитель	Infogrames
Разработчик	Infogrames
Категория	Приключение
Минимальные требования	486 sx 33; 4 Мб; CDROM 2x
Желательно	486 dx2 66; 8 Мб; CDROM 4x
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Hi Res
Размер	1 CD
Количество игроков	1 чел.
Управление	

«Великих Древних учил Азатот, слепой бог-хаос, и Иог-Сотот, который есть Все-в-Одном и Один-во-Всем, для которых нет законов времени и пространства и чьи обличья на Земле представляют Умрат-Тавил и Древние. Великие Древние мечтают о грядущем времени, когда они опять будут править Землей и всей Вселенной, частью которой является Земля. Великий Ктулху поднимется из Р'Лие, Хастур — Тот, Кого Нельзя Называть — придет опять с темной звезды. Ньярлототеп будет выть вечно во тьме, где он прибывает, Шаб Нигурат —Черный Козел с Тысячей детенышей — будет размножаться и размножаться и властвовать над лесными народами (...). Они будут неустанно ждать у Ворот, ибо время близится, час настает, пока Старшие Боги спят и видят сны, не зная, что есть такие, кому известны заклинания, которыми Старшие Боги сковали Великих Древних, и кто научится разрывать их, ибо уже сейчас они, их приверженцы, ожидают их приказов за воротами в тот мир.» Эти строки, написанные Говардом Лавкрафтом в новелле «Тварь у порога» как нельзя лучше подходят в качестве эпиграфа к описанию игры Prisoner of Ice.



Фирма Infogrames известна, прежде всего, своим сериалом приключенческих игр Alone in the Dark («Один в темноте») — в этих играх вы в одиночку бросали вызов могущественным силам зла. «Пленник льда» относится все к тому же жанру horror story — «ужасные истории». В основу этой игры легли произведения классика этого жанра Говарда Филипса Лавкрафта (1890–1937), создателя детально проработанной мифологии — так называемого «мифа Ктулху». При жизни этот писатель был практически никому не известен, печатался в основном в любительских и малотиражных журналах и успел выпустить только один сборник рассказов, да и то за свой счет и мизерным тиражом. Известность пришла к нему лишь после смерти — ныне его книги выходят миллионными тиражами, по мотивам его рассказов снимаются фильмы, создаются компьютерные и настольные игры.

В своих произведениях он описывает пантеон древних богов (Великих Древних), некогда изгнанных из нашего мира, древние расы негуманоидных существ, поклонявшихся этим богам, циклопические города и гигантские храмы, погрузившиеся на морское дно, ритуалы, которые позволят Великим Древним вернуться в наш мир. Долгое время мало кто брал под сомнение тот факт, что Некрономикон, книга, на которую постоянно ссылается Лавкрафт, описывая древних богов, существует на самом деле — слишком уж убедительно выглядят эти описания, трудно поверить, что подобная книга — лишь вымысел (впрочем, спрос рождает предложение — на так давно Некрономикон был написан и пользуется большой популярностью, в том числе и среди отечественных приверженцев культа Ктулху, по простоте душевной верящих в подлинность этого документа).

Да, Великие Древние ждут у порога, а их приверженцы готовы в любой момент разбить цепи древних заклятий и вернуть забытый ужас в реальный мир. Кто же осмелится помешать адептам древних запретных культов? Вы уже догадались — тяжкое бремя спасения объективной реальности от полного уничтожения взвалите на свои плечи именно вы. А сделать это будет не так-то просто — вам противостоит не кучка полоумных религиозных фанатиков, в роли поклонников древних и страшных богов выступают нацисты — за спиной жрецов темных культов вся мощь Третьего рейха.

Подобный сюжет не выглядит таким уж фантастическим, если учесть, что согласно мистической теории «вечного льда», в которую свято верил Гитлер и его приверженцы, арийцы являются наследниками древней расы гигантов, в незапамятные времена правившей миром, а задача нынешнего поколения немцев сводится лишь к подготовке мира к возвращению Сверхчеловека. Один из аспектов этой подготовки сводился к очищению планеты от «недочеловеков». Есть гипоте-

за, согласно которой газовые камеры и крематории гигантских фабрик смерти есть не что иное, как алтари, где приносились жертвы древним богам. Очень правдоподобная гипотеза, если учесть, что с позиций экономики и политики нельзя найти разумного объяснения массовому истреблению миллионов людей. Но не будем углубляться в историю и литературоведение. Поговорим лучше о самой игре.

Создатели игры прибегли к очень любопытному графическому решению — персонажи, созданные в трехмерном редакторе, наложены на рисованные задние планы. Все в целом выглядит очень даже неплохо, особенно с учетом того, на что именно вам придется смотреть — вы увидите древние города той эпохи, когда на Земле владычествовали Ктулху, Шаб Нигурат и прочие страшные божества, старые храмы, оказавшиеся ныне в руках нацистов, апокалиптические видения Земли после возвращения Великих Древних.

Управление

Управление игрой более чем просто — герой игры следует за курсором. Если вы навели курсор на какой-нибудь предмет и на экране появилось его название, значит, этот предмет можно взять или что-либо с ним сделать. Если вы навели курсор на верхнюю часть экрана, там появятся те предметы, что уже находятся в вашем распоряжении.

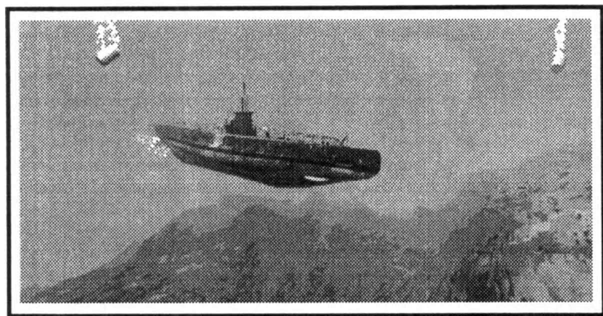
Клавишей Esc вызывается главное меню игры, при помощи которого вы сможете записать текущее состояние игры, загрузить старую сохранялку, настроить звуковые и графические параметры.

Вам предстоит играть за лейтенанта английского Военно-морского флота Риана, члена экипажа подводной лодки «Виктория». В далеком 1937 году эта лодка у берегов Антарктиды берет на борт странный деревянный ящик, за которым так усердно охотятся немцы.

Полное описание

Часть 1. Борт подводной лодки «Виктория»

Действие игры начинается на борту английской подводной лодки, которая везет к базе на Фолклендских островах своего страшного пассажира — тот самый деревянный ящик, который вы видели в заставке. Побеседуйте с капитаном. Подождите, пока Дрисколл скажет вам, что подводная лодка всплывает на перископную глубину. Зачем это делать, не совсем ясно — ведь на поверхности вас поджидает немецкий военный корабль, который приложит максимум усилий для того, чтобы закидать лодку глубинными бомбами. Тем временем пассажир — обитатель деревянного ящика — пробуждается. Вы станете свидетелем того, как он ловко расправляется с капитаном. Снимите со стены огнетушитель и потушите вспыхнувший в помещении пожар, после чего отправляйтесь на мостик. Погово-

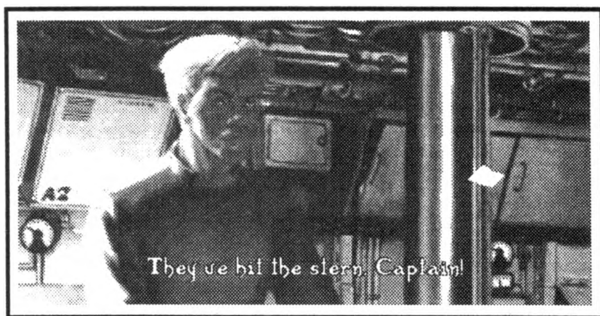


рив с Дрисколлом, выдвиньте ящик в столе капитана. Внимательно осмотрите его и возьмите шифроблокнот и магнитофон. Используйте шифроблокнот для разговора по радио. После чего через правую дверь отправляйтесь в кубрик (помещение с кроватями). Снимите со стены топорик и медаль святого Христофора. Расскажите Вайну, который охраняет Хэмсуна, о том, что случилось с капитаном. Он незамедлительно уйдет на мостик. Покажите Хэмсуну медаль святого Христофора. Хэмсон начнет читать одно из заклинаний культа Ктулху. Запишите это заклинание на магнитофон. Под одной из коек (коек в кубрике не так уж много, долго искать не придется) возьмите спасательный жилет и шипы для ботинок. Теперь возвращайтесь на мостик.

Размороженный монстр вышибает дверь, прибив при этом Вайна. Для того чтобы не стать законной добычей пробудившегося от векового сна чудовища, включите магнитофон, используйте на тварь... или на героя игры. Заклинание надолго успокоит чудовище. Побеседуйте с Вайном и спускайтесь через люк в машинное отделение. В машинном отделении вы увидите, что механик Стенлей придавлен железной балкой — печальное зрелище, жалко парня. Вернитесь на мостик и расскажите Дрисколлу об этом несчастье. Тот вручит вам рацию, после чего вам предстоит вернуться в машинное отделение. Там вы должны включить лебедку и по рации связаться с Дрисколлом, который, управляя лебедкой, стащит со Стенлея балку. Стенлей, кажется, не получил никаких серьезных травм — крепкий народ английские подводники! Когда он встанет с пола, задайте ему вопрос про радио, не забыв упомянуть о том, что капитан погиб. Стенлей сообщит интересующую вас частоту. Подберите валяющийся на одном из двигателей разводной ключ и поднимайтесь на мостик.

Поговорите по рации с Дрисколлом о том, что неплохо бы связаться со своими на поверхности. При помощи ключа снимите железное колесо с двери. Топориком разнесите вдребезги крышку трансформатора (белый ящик у стены). Теперь загляните туда, чтобы выяснить, что же там творится. Да, ничего хорошего здесь не происходит — провода оборваны, все искрит. Непорядок, одним словом. Вам нужно восстановить линии электропередач. Сделать это можно при помощи переключателей — поворачивая переключатель влево, вы заставляете ток течь по левому проводу, вправо — по правому. Сделайте так, чтобы во всех трех разноцветных проводах не было обрывов.

Теперь идите налево, пока не дойдете до трюма. Нацепите на ботинки шипы, чтобы не скользить по льду. При помощи ключа откройте ящик на противоположной от входа стене и выньте оттуда ракетницу. Люк, расположенный справа, приведет вас в торпедный отсек. Торпедный отсек залит водой. Для того чтобы



осушить его, вам и пригодится железное колесо — засуньте его в дырку в стене и поверните. Вода схлынет. Теперь вы сможете взять сигнальную ракету, лежащую рядом с торпедными аппаратами. Свяжитесь по рации с Дрисколлом, а затем залезьте в торпедный аппарат. Теперь можете посмотреть красочный ролик — вами выстрелят из торпедного аппарата; оказавшись на поверхности, вы пустите ракету, и вас подберет английское военное судно.

Чать 2. Английская военная база «Эдвард»

Вы попадаете на английскую военную базу «Эдвард», расположенную на Фолклендских островах.

Вам предстоит долгая беседа с начальником базы Сиарсом. По окончании разговора он уйдет. Не теряйте времени — загляните в левый ящик письменного стола. Подберите вырванную страницу с написанными на ней цифрами. Со стола возьмите ваше личное дело (ID file) и пачку сигарет (если командир вернется раньше, чем вы успеете это сделать, можете продолжить после того, как он снова покинет кабинет). Квинси вручит вам список дежурств (duty roster), после чего вы можете выйти в коридор.

Отдайте список солдату за столом. Вскоре завоет сирена, и солдат уйдет по своим делам. Вы сможете взять пленку со стола. Через правую дверь зайдите в зал, через следующую дверь, также расположенную справа, выйдите в следующий коридор, который приведет вас в маленький кинозал (о назначении этого помещения можно догадаться по наличию экрана и проектора).

Побеседуйте с киномехаником Мак-Лагеном. Пока вы не дадите ему пачку сигарет, кино он вам показывать не будет. Вручите ему пленку и посмотрите зрелищный (хотя и черно-белый) фильм, посвященный немецким экспериментам по размораживанию древних монстров. После просмотра этого кинодокумента внимательно оглядите приземистую книжную полку, стоящую вдоль стены. Найдите книгу с синей обложкой, расположенную в левом верхнем углу, и извлеките из нее закладку — обрывок бумаги с написанными на нем цифрами.

Возвращайтесь в коридор, расположенный с наружной стороны кабинета Сиарса. По дороге вы столкнетесь с доктором Тревором. Вам предстоит еще один продолжительный диалог. Вдоволь наговорившись, продолжайте путь. Зайдите в дверь, следующую за кабинетом Сиарса, и вскоре вы окажетесь в комнате связистов. Побеседуйте с Сиарсом и потребуйте от него ваши предыдущие радиограммы. Поднимите в разговоре вопрос о папках, сославшись на то, что вы говорили на эту тему с Мак-Леганом. При помощи кипятка из чайника отделите от личного



дела свою фотографию. Теперь идите в кабинет Сиарса и сдвиньте картину, висящую на стене над столом. Конечно же, там находится сейф. Комбинацию, открывающую цифровой замок, вы уже знаете — это те цифры, которые вы нашли на обрывках бумаги — 4 9 6 5 2 3. Выньте из сейфа печать и ключ капитана «Виктории». Остается убрать следы бесцеремонного взлома сейфа — заприте сейф и верните картине исходное положение.

Теперь обратите внимание на бланк, лежащий на столе Сиарса. Вклейте туда свою фотографию, шлепните печать — пропуск в закрытую часть базы готов. Отправляйтесь в зал с лифтом и спускайтесь вниз (для вызова лифта нелишним будет нажать на кнопку).

Подойдите к зарешеченной двери. Покажите солдату свой липовый допуск. Поболтайте с солдатами. Теперь идите на склад через верхнюю правую дверь. В ящичке у стены вы сможете найти скорчившийся полуразложившийся труп, зрелище, конечно, не из приятных, но ничего — видали и не такое (этот труп не имеет ни малейшего отношения к сюжету игры — просто лежит себе в ящике и ждет, когда на него посмотрят). Когда вы полностью удовлетворите свое любопытство, не забудьте взять со шкафа небольшую жестянку (единственный предмет, который берется в этой комнате). Теперь вернитесь на пост охраны. Откройте дверь внизу справа и зайдите в приемную доктора Тревора. Убедите медсестру, что вам необходима квалифицированная врачебная помощь. На приеме у доктора Тревора сообщите, что у вас проблемы с желудком (stomach). У доктора возникнет закономерный вопрос: «А что вы ели в последнее время?». Дайте ему жестянку. Доктор будет в шоке: «Вы действительно ели э т о ?!» Напуганный до полусмерти, он побежит за лекарствами. Ну а вы должны успеть взять со стола доктора инструкцию по сборке медицинского оборудования.

Теперь снова возвращайтесь на пост охраны. Постучитесь в оружейную. Фейлинсон (офицер, отвечающий за оружейную) спросит, что вам нужно. В ответ протяните в окошко инструкцию (подобный документ — предел мечтаний любого оружейника). Снимите со стены огнетушитель, а со стола возьмите горящую сигарету. Вы угадали — вы действительно должны устроить пожар. Киньте сигарету в урну и спрячьтесь за шкафом. Завоет сирена, и оружейную покинут все, кроме вас. Потушите устроенный вами пожар огнетушителем и идите в комнату, расположенную слева.

Увы, вы опоздали — перед вами картотека, в которой уже кто-то порылся. Вы можете открыть ящик и полюбоваться на личное дело солдата Паркера. Но ни солдат Паркер, ни его личное дело вам абсолютно не нужны. Вернитесь в оружейную, куда только что зашел Сиарс.

Часть 3. Подводная лодка «Виктория» База «Эдвард»

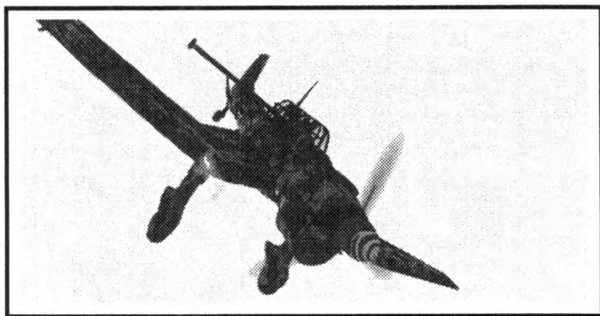
Сиарс сообщит вам, что «Виктория» вернулась на базу. Вернулась, но не подает признаков жизни. Сиарс посылает вас на лодку, выяснить, в чем же дело. Попасть внутрь лодки не так-то просто. Возьмите кабель, валяющийся на палубе, и с его помощью восстановите оторванные поручни. Держась за них, вы сможете пройти по обледеневшему металлу. Откройте ящик в полу палубы и вытащите оттуда два железных предмета. Соединив их в одно целое, вы получите Marine Key (условно можно перевести это как «моряцкий ключ»). Возвращайтесь по заледеневшей палубе к боевой рубке и при помощи собранного ключа откройте люк.

Зайдите в кубрик и воткните ключ капитана в отверстие в левом верхнем углу. Теперь вы сможете взять из ящика записи Хэмсуна. Возвращайтесь на мостик, там вас ждет встреча с еще одним монстром. Избежать неприятных последствий подобного общения вам поможет кнопка, расположенная напротив перископа. При помощи ключа капитана откиньте крышку и надавите на красную кнопку. Затем, не теряя ни секунды, поднимайтесь по лестнице у перископа.

Возвращение на базу представляет собой длинный ролик, в котором вы не принимаете никакого участия — древние монстры уже добрались до ее стен. Когда вы наконец-то обретаете возможность взять управление в свои руки, герой игры находится в комнате доктора. Возьмите со стола иголку и идите к кабинету Сиарса. Ткните иголку в карту Антарктики, занимающую почти полстены кабинета, и вы обнаружите за картой тайник. Возьмите из него секретный рапорт и камень. Теперь идите в лазарет и при помощи камня расправьтесь с монстром (израсходуйте камень на эту тварь). Поднимите с пола личное дело Куинси (по ходу ролика безжалостно съеденного древним чудовищем). И смотрите еще один ролик, посвященный на этот раз вашему полету в Буэнос-Айрес.

Часть 4. Буэнос-Айрес

Знакомство с Буэнос-Айресом начинается с музея. Конечно, в первую очередь вас интересуют книги по оккультизму. Попытайтесь разузнать о них у Гернандеса. Встретившись с Дианой Паркер, вы отправитесь в кабинет директора музея. Специалисты по оккультным наукам Джордж и Мигель посвятят вас в детали культуры Ктулху и других Великих Древних. В кабинет внезапно ворвется некий мрачный тип с пистолетом и застрелит прибежавшего на шум Гернандеса. Не менее стремительно из ниоткуда возникнет... ваш герой, вернее, еще один его экземпляр, и из какой-то монстроидальной пушки, как бы это помягче сказать, уничтожит злодея. Сделав это доброе дело, он произнесет длинное заклинание. Далее последует продолжительный ролик, посвященный приезду полиции.

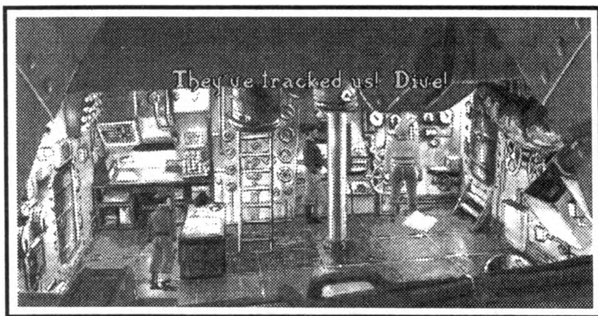


Как только полицейские вместе с телом несчастного Гернандеса удалятся, идите в библиотеку (помещений в музее не так уж и много, и библиотека отыщется почти сразу). Там вас ждет Диана. Поговорите с ней. После этого возьмите несколько книг, валяющихся около двери, и изогнутую палку. Затем вам придется поискать книгу, которая называется просто «книга» — «a book». Найти эту книгу будет не так-то просто — книг в этой библиотеке ничуть не меньше, чем листьев в осеннем лесу. Находится она на нижнем ярусе под лестницей. Как только книга обнаружена, потяните ее на себя, и перед вами откроется проход на второй ярус. Там вы закрепляете лестницу и карабкаетесь еще выше — на следующий ярус. Здесь среди книжных полок вы найдете пустое пространство, в котором сможете разместить подобранные ранее книги. Их корешки отличаются друг от друга цветом. Цвета, правда, крайне блеклые и почти не различимые, но все-таки расставьте книги в таком порядке: зеленый, коричневый, красный. Если вы все сделали правильно, прямо из книжных полок выдвинется лестница на следующий ярус, на этот раз последний. Теперь вы находитесь под стеклянной крышей здания. На верхнем ярусе вы сможете найти один из трактатов Леонардо да Винчи. Но обращать внимание на такую ценную находку не стоит, эта книга ничем вам не поможет, ее оставили просто так, чтобы отвлечь вас от решения более насущных задач.

Идите направо, пока не дойдете до древнегреческих бюстов. Внимательно изучите бюст Гомера — в нем находится тайник. Из тайника вы сможете извлечь ключ, открывающий дверь в стеклянном куполе. И вот вы оказались на крыше. Вы без труда узнаете копии знаменитых древнегреческих статуй. Вскарабкайтесь на статую Венеры (на всякий случай напоминаем, что это — симпатичная безрукая девушка), перепрыгните на фигуру Юпитера и отнимите диск у статуи Дискобола. За этим актом вандализма вас застает оберштандартенфюрер (подполковник) СС Дитрих, забравшийся на крышу музея вместе со своей зондеркомандой, и вы умудряетесь попасть в плен к нацистам посреди нейтрального Буэнос-Айреса, да еще вдобавок за два года до начала Второй мировой войны. Не всякий английский лейтенант-подводник способен на такое.

Часть 5. Нацистская база «Шлоссадлер»

Затерявшийся среди льдов Антарктиды кусочек Третьего Рейха. Нацистский застенок. Тесная камера с бетонными стенами, где нет даже параши. Да, отсюда нужно выбираться, и как можно скорее. Все действия, которые приведут вас к свободе, должны выполняться с максимальной быстротой — в противном случае вам придется раз за разом созерцать ролик, посвященный расстрелу героя игры.



Возьмите со стола все, что там имеется — миску, ложку и кружку (типичный тюремный сервиз). Возьмите еще и стул, стоящий рядом с откидной койкой. Проковыряйте ложкой дырку в левой стене. И побеседуйте с соседним узником. Дитрих навестит вас в вашем уединении и даст вам бумагу и письменные принадлежности. Нужно положить бумагу в раковину и сразу же приготовить к употреблению стул. Охранник, увидев текущую через край раковины воду, поспешит в вашу камеру. Тут-то вы его и встретите сокрушительным ударом стула. Обыщите бесчувственное тело и заберите ключи. Ни в коем случае не выходите в коридор — заприте дверь камеры (используйте ключи на дверь). Затем поставьте стул на стол и предвиньте эти предметы к вентиляционной решетке. Решетка легко открывается при помощи ручки.

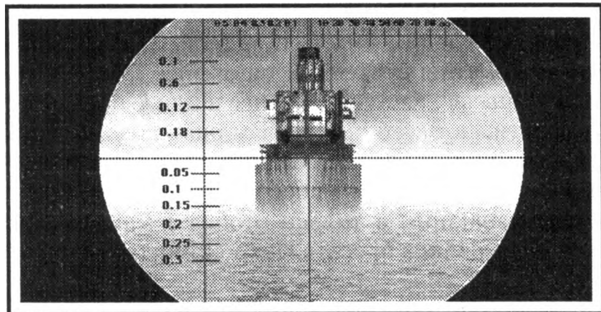
Вам предстоит продолжительная прогулка по вентиляционной трубе. Ползите вправо, а затем сверните в первое ответвление, и вы попадете в мрачный зал с изваянием головы Ктулху. Надавите на сталактит, и перед вами откроется тайник с двумя драгоценными камнями — рубином и аметистом. Вставьте рубин в левый глаз изваяния, аметист — в правый. В пасти статуи откроются ворота.

Вы окажетесь в помещении, наполненном льдом и замороженными монстрами. Кроме того, там есть еще и шахтерская вагонетка. На дне ее лежит ломик. Расшатайте ломиком нетвердо сидящий камень, и в помещение хлынет поток лавы. Раскалите ломик в лаве, затем отправляйтесь к вагонетке и при помощи раскаленного лома растопите сковывающий колеса вагонетки лед. Толкните вагонетку в сторону закрытой двери, и после этого закрытая дверь легко превратится в открытую дверь. Через нее вы попадете в комнату с огромными вентиляторами. Если вы сделаете все это недостаточно быстро — один из замороженных монстров разморозится и уничтожит вас. При помощи все того же ломика вы сможете заклинить самый большой вентилятор. После чего смело шагайте в открывшийся проход.

Теперь вы сможете немного передохнуть, наблюдая красивый ролик, повествующий о тесном сотрудничестве Дитриха и индейца Некарамуса — жреца культа Ктулху.

Часть 6. База «Шлоссадлер» в будущем

Произнеся заклинания, вы шагаете в так называемые «солнечные врата» и попадаете в будущее. Оказывается, и в далеком будущем база «Шлоссадлер» стоит на своем прежнем месте. Подберите канистру, приклад (buff), порцию азота, фрагменты стальной пластинки. Включите компьютер и внимательно выслушайте речь



Паркера-младшего. Он поведает вам об апокалиптическом грядущем — возвращении Великих Древних. Хаос и разрушение, руины, над которыми кружат безумные монстры, — вот что ждет нашу планету.

Возьмите батарейку, валяющуюся неподалеку от сканнера. Воткните ее в сканнер и нажмите кнопку. Перед вами появится изображение той самой монстроидальной пушки, которую сжимал в руках ваш двойник. Теперь вам предстоит ее собрать, совмещая имеющиеся у вас детали с соответствующими фрагментами изображения. Получившееся оружие массового уничтожения объективной реальности называется FND.

Выстрелите из FND в огромный кусок скалы. Рассыпавшись в порошок, он откроет доступ к тайнику, в котором вы сможете взять камень и диск. Чтобы вернуться в настоящее, используйте диск на самого себя. В настоящем вас поджидает разморозившееся чудище. Прочитайте по бумаге заклинание (используйте этот лист бумаги на самого себя), и чудовище перестанет представлять для вас угрозу. Поговорите с узниками (бывшими соседями по застенку), которых оставили без присмотра. Вместе с ними шагните в солнечные врата, и вы окажетесь в Буэнос-Айресе. Где-то я уже это видел, подумаете вы, разглядывая кабинет директора музея, собравшихся в нем людей и громилу с пистолетом. В этого громилу надлежит выстрелить из FND, а затем не забудьте произнести заклинание.

Вы оказались в логове жреца Некарамуса. Дерните за кольцо, чтобы поднять из пола обелиск. Теперь вы должны расставить изображения на обелиске в следующем порядке:

Чудовище	Лед
Ктулху	Воздух
Дракон	Вода
Ньярлототеп	Огонь

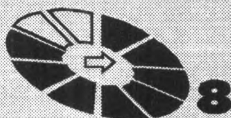
Теперь в вашем распоряжении оказался Некрономикон — созданный безумным арабским поэтом Аль-Хазредом справочник по Великим Древним, с описанием ритуалов, необходимых для их возвращения в наш мир, и прочих страшных, запретных вещей. Камень теперь можно положить в пустоту за обелиском. В ваших руках окажется меч. Побеседуйте с Болескиным и Некарамусом и выходите в дверь справа. Вы оказались на берегу подземного водоема. Садитесь в лодку. Но на такой же точно лодке к вам подплывает... кто бы вы думали? Сиарс, начальник базы «Эдвард». Мечом он владеет намного лучше вас, поэтому с ним лучше побеседовать. Сначала поговорите о Роберте Паркере, затем о Джоне Паркере и наконец о Великих Древних (попытка выбрать другие темы для разговора окончится плачевно — вас просто зарежут).



Когда Сиарс расслабится, перерубите веревку, удерживающую над водой огромную люстру. Люстра раздавит и потопит Сиарса вместе с лодкой. После этого ничто не помешает вам добраться до комнаты с масками на стенах. Разрубите крайнюю справа маску. Найдите плиту-рычаг, наступите на нее и идите по полоске песка, пока не выйдете через пасть гигантского черепа. Вы окажетесь в поле среди дольменов, где Некарамус и Дитрих собираются вершить свои нечестивые ритуалы. От магической атаки вас защитит меч (трижды используйте меч на себя, этим действием вы не сделаете себе харакири, а только отобьете магический удар). Теперь после непродолжительного ролика бросьте Некрономикон на центральный камень.

Рейтинг

Игровой интерес



8

Исполнение

Графика	8
Звук	7
Оригинальность	7
Сюжет/Концепция	8

RIP Модификатор -1

8 Общая оценка



Стратегические игры

ASCENDANCY

Господство

Информация

Год выпуска	1995
Распространитель	Logic Factory
Разработчик	Logic Factory
Категория	Стратегия
Минимальные требования	486 dx 33, 8 Мб
Желательно	486 dx4 100, 8 Мб
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Hi Res
Размер	1 CD, 78.9 Мб, zip 41.5 Мб
Количество игроков	1 чел.
Управление	

Все новое — это хорошо забытое старое! Практически не видно новых игровых идей в жанре стратегических игр, и их развитие давно движется по заранее заданной колее, почти все новинки являются сочетанием старых идей и нового исполнения. Тот, кто знаком с такими стратегиями, как Master of Orion, Alien Legacy, Outpost, несомненно увидят много знакомого в новой игре. Программисты из Logic Factory, не ломая голову, создали Ascendancy на основе более ранних и пользующихся большой популярностью игр, получив новое сочетание качественной графики, звука и оформления с маниакальной концепцией расового превосходства в одной отдельно взятой галактике.

«Галактика состоит из миллионов звезд, сотен миллионов благоприятных для жизни планет...» — вещает введение, показывая поле вашей деятельности. После просмотра отлично нарисованной заставки у любого игромана не останется сомнений относительно своего будущего. После выбора расы, размера галактики и уровня сложности вам предстоит тяжелая борьба за выживание вашего народа и завоевания для его блага галактического могущества.

По стратегии и общему виду игра очень похожа на Master of Orion, но первое, что существенно бросается в глаза, — это различия в графическом и звуковом оформлении. Старый добрый режим VGA 320x200 уступил место качественной SVGA графике. Выигрыш от этого неоспорим и очевиден. Намного приятней видеть качественно прорисованные объекты, «живописно» взрывающиеся корабли. Несмотря на то, что заставка игры не является шедевром, ее приятно посмотреть. Анимация плавная и без рывков даже на 386DX-40, хотя для игры желательно иметь 486DX4-100. Вместе с графикой отличием является прекрасная музыка в стиле голливудского фильма Star Gate, звуковые эффекты.

Другим существенным отличием являются различия в условиях игры. На смену двумерным объектам в Master of Orion пришли объемные в Ascendancy. Галактика стала трехмерной, каждая звездная система состоит из нескольких планет, перемещение внутри галактики происходит только по «star lane», «звездным проходам» — это только основные изменения между играми. Изменился и характер боевых действий. На смену многотысячным армадам кораблей пришло жесткое ограничение. Уменьшение количества кораблей усложнило игру. Если в Master of Orion ради достижения какой-либо цели можно было пожертвовать сотнями кораблей, то в Ascendancy потеря одного корабля может стать серьезной проблемой. Это заставило авторов игры изобрести большое количество различных приспособлений для защиты корабля и нападения на противника, многие из которых станут приятной неожиданностью для вас.

Начало игры

После начала игры вам предложат:

PLAY INTRODUCTION	просмотреть заставку.
TUTORIAL	ознакомиться с учебным курсом.
NEW GAMES	начать новую игру.
RETURN TO CURRENT GAME	вернуться к отложенной игре (автоматическое сохранение при выходе из игры).
LOAD GAME	восстановить сохраненную игру (горячая клавиша Alt+L).
SAVE GAME	сохранить игру (горячая клавиша Alt+S).
EXIT TO DOS	выйти в DOS (горячая клавиша Alt+X).

Для начала рекомендуем заглянуть в tutorial. Опытный игрок без особого труда сможет разобраться со всеми нюансами игры, а для новичка, впервые севшего за постижение сложной стратегии игры, это будет прекрасным подспорьем — учебный курс, который рассказывает об особенностях игры, сопровождая рассказ соответствующей демонстрацией. Это один из очевидных плюсов игры, так как при помощи одного help, без руководства к игре, очень часто бывает сложно разобраться во всех тонкостях стратегии.

TUTORIAL охватывает многие возможные ситуации, возникающие в процессе игры. Он содержит справку по основным игровым меню и действиям, которые может совершать игрок в процессе игры. Выберите тему, по которой вы хотели бы получить справку, и далее наблюдайте за действиями происходящими на экране, попутно читая комментарии.

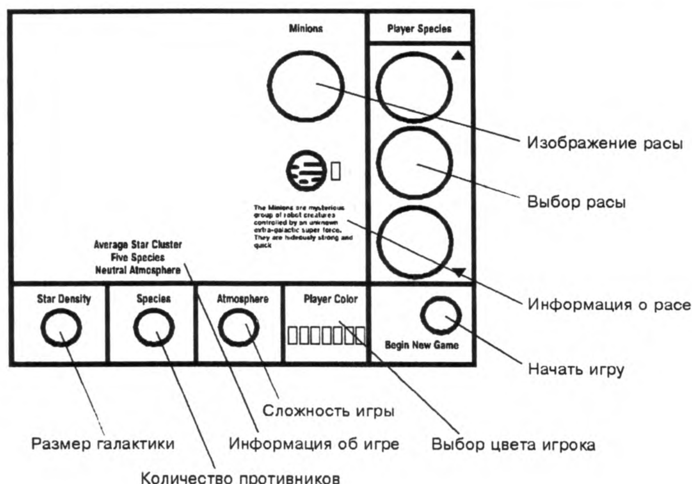


Рис. 1

Кроме того, в любой момент можно получить справки по различным вопросам, не выходя из игры. Для этого необходимо нажать клавишу Shift и мышью указать на объект, вызвавший вопрос. После этого в центре экрана появится окно, содержащее информацию о данном объекте, игровом меню и т. д.

Затем, выбрав New Game, вы начнете свои завоевания на просторах галактики. На рис. 1 показано окно, в котором вам необходимо выбрать несколько игровых параметров и расу, за которую вам предстоит играть.

Размер галактики. В игре могут быть галактики пяти размеров:

VACUOUS STAR CLUSTER — самый маленький, 15—20 звездных систем. При таком размере галактики действия разворачиваются с огромной скоростью. Вы очень быстро сталкиваетесь со своими оппонентами, что приводит к столкновению интересов и, как следствие, возникновение конфликтов;

SPARSE STAR CLUSTER — менее среднего, 25—30 звездных систем;

AVERAGE STAR CLUSTER — средний размер галактики, более 35 звездных систем. Наиболее удобный уровень для «основательного» прохождения игры для начинающего игрока, так как при большем размере галактики начинающий игрок может запутаться из-за большого количества колоний, требующих принятия управленческих решений;

DENSE STAR CLUSTER — большой, звезды расположены плотно;

VERY DENSE STAR CLUSTER — гигантская галактика, очень высокая плотность звезд. Количество звезд огромно. Этот уровень галактики можно рекомендовать для опытного игрока, любящего длительные игры.

Количество противников может колебаться от трех до семи. Для начинающего игрока лучше всего выбрать не более четырех противников – это создаст ему простые условия, необходимые для изучения правил игры.

В игре существуют три уровня сложности:

PEACEFUL ATMOSPHERE – самый легкий уровень игры. Противники миролюбивы, самые благоприятные условия для развития.

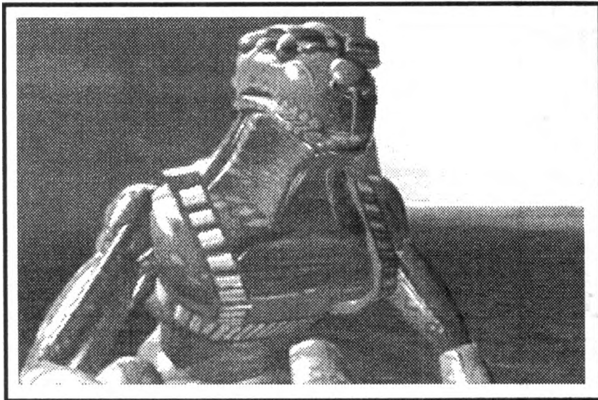
NEUTRAL ATMOSPHERE – средний.

HOSTILE ATMOSPHERE – сложный уровень, игра идет по принципу «царя горы», все нападают на самого сильного.

И наконец, пара слов о тех, за кого вам предстоит играть. По существу, выбор расы сводится к определению способностей, которыми вы будете обладать в ходе игры. Способности либо действуют постоянно, либо время от времени, в зависимости от энергии, накопленной расой. Список рас огромен (21 раса). Они различаются как по содержанию, так и по применению. В этом Ascendancy похожа на Master of Orion. Ниже приведен список рас, которые вы можете выбрать. Кроме того, там указаны их способности и время, за которое накапливается энергия для их использования. Если время не указано, то они используются постоянно.

Minions	**Supreme Planet Invaders**	Боевые роботы. Любое вторжение на чужую планету удачно.
Snovemdomas	**Builders of Near-Indestructible Ship**	Прочность корпуса корабля удваивается.
Ofra	**Black Square Dwellers**	Могут застраивать темные участки планет.
Kambuchka	**Clairvoyants**	Видят все стартовые планеты всех рас.
Hanshaks	**Telepathic Diplomats**	Могут общаться с любой расой без непосредственного контакта.
Fludentry	**Instant Healers**	Восстанавливают повреждения всех своих кораблей. После использования восполняется за 60 дней.
Baliflids	**Super Diplomats**	После применения способностей все расы заключают с ними мир. Восполняется за 100 дней.
Swaparamans	**Enegy Doublers**	Удваивают энергию кораблей. Восполняется за 62 дня.

Frutmaku	**Teleporters**	Отталкивают корабли врага от своих звезд. Восполняется за 77 дней.
Shevar	**Enegy Sappers**	Поглощают энергию кораблей врага в звездных системах, занятых ими. Восполняется за 90 дней.
Govorom	**Planet Nurturers**	Превращают самую мало-заселенную свою планету в богатую ресурсами. Восполняется за 150 дней
Ungooma	**Travel Disruptors**	Возвращают все суда во всех star lane на исходную позицию. Восполняется за 70 дней.
Dubtaks	**Unsportsmanlike Scientists**	Крадут технологии, которые есть минимум у двух рас. Восполняется за 63 дня.
Capelons	**Planet Camouflagers**	Планеты становятся невидимы на один день. Восполняется за 66 дней.
Mebes	**Rapid Reproducers**	Постепенно наращивают максимальный размер населения всех колоний. Восполняется за 72 дня.
Oculons	**Super Astronomers**	Видят все star lane.
Arbryls	**System Isolators**	Блокируют все star lane в своих системах. Восполняется за 92 дня.
Marmosians	**Hostility Diverters**	Порождая ненависть, заставляют другие расы нападать на тех, кто с ними воюет. Восполняется за 100 дней.
Chronomist	**Lane Travellers**	Повышенная скорость преодоления star lane.
Chamachies	**Determined Researchers**	При психическом прорыве за один день разрабатывают новую технологию. Восполняется за 89 дней.
Nimbuloids	**Expert Builders**	Ускоряют постройку новых объектов. Восполняется за 68 дней.



Выбрав расу и цвет, вы можете начать игру. После этого вам выдадут послание от представителей расы и ее краткую историю поясняющую ее способности.

А далее вам остается пожелать успехов, так как начинается самое интересное — борьба за галактическое превосходство.

Цель игры и некоторые правила

Цель игры — завоевание главенствующего положения в галактике для избранной расы. Вами должно быть захвачено две трети звездных систем галактики. Причем только вы должны их контролировать. Для этого необходимо использовать все ваши знания, а также способности расы.

В игре существует несколько условий, на которые необходимо обратить внимание.

Игра осуществляется по ходам. Один ход равен одному игровому дню. Первый ход предоставляется вам. Во время хода вы можете совершать различные действия, такие как основание колоний и строительство объектов в них, закладка новых кораблей, начало новых разработок и т. д. Просмотрев все возможные действия и сделав все запланированные ходы, вы должны передать ход компьютеру, нажав одну из клавиш управления временем в окне галактики. После ответного хода компьютер вернет управление вам. При этом вам будут сообщены результаты совершенных вами действий — завершение строительства, введение в строй новых боевых кораблей, окончание разработки новых технологий.

Перемещение от звезды до звезды осуществляется только по звездным линиям — star lanes. Star lane — это звездный проход, коридор, соединяющий две звездные системы. Они бывают двух типов, которые вы можете различить по цветам — красный и синий. Игроку необходимо знать, что в красном star lane корабль движется в 2—3 раза медленнее. Для того чтобы корабль достиг другой звезды, вам необходимо ввести его в звездный проход. После этого он начнет двигаться к звездной системе на другом конце star lane. Информацию о его прибытии в другую звездную систему вы можете посмотреть в списке кораблей (попасть в него можно из экрана галактики).

В игре используется режим пошагового управления боем. За один ход можно сделать одно действие (передвинуть один корабль, выстрелить), после чего управление передается противнику. После его хода управление возвращается к вам. Подробнее вы можете найти описание в разделе «Бой».

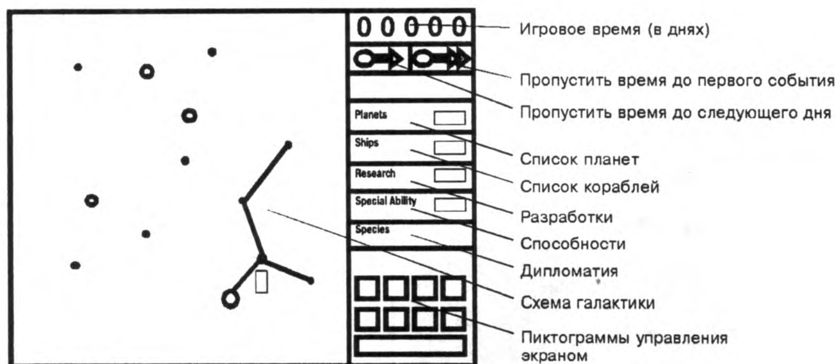


Рис. 2

Игра будет протекать в нескольких основных окнах. Эти окна подробнее описываются в разделе «Управление». Там содержится их изображение с расположением информации, функциональных клавиш и т. д. Все действия, совершаемые на окнах, подробно объяснены в соответствующих главах.

Управление

Одним из основных игровых окон является экран галактики. На нем будут отображаться все глобальные события, происходящие в игре, здесь вы будете начинать и завершать свой ход. В нем вы можете найти всю необходимую для игры информацию, такую как: контролируемые вами звездные системы, размещение кораблей, местоположение противника, игровое время и т. д. Кроме того, из основного экрана вы, при помощи игрового меню можете перейти в любой другое окно или список (планет, кораблей). На рис. 2 показано окно галактики. Кратко опишем элементы управления этого окна.

Правую часть окна занимает меню, при помощи которого вы будете управлять игрой. В правом верхнем углу расположен счетчик игрового времени. Он показывает, какое количество времени вы развиваете свою цивилизацию. Ниже располагаются клавиши управления временем. Игрок, сделав намеченные действия, должен передать ход компьютеру. Это осуществляется щелчком мыши на одну из клавиш управлением временем. Всего их две.

Перейти к следующему дню. Совершив все намеченные действия, вы, нажав клавишу, передаете ход компьютеру. После ответного хода (то есть на следующий игровой день) компьютер вернет вам управление независимо от происходящих событий. Если за этот игровой день произошли какие-либо события, вам будет сообщено об этом в специальном окне в начале хода, с помощью которого вы сможете отреагировать на них, входя в субэкраны.

Прогнать время до первого события. Любой объект в игре, который вы строите (фабрика, корабль и т. д.), требует для постройки большого количества времени. Поэтому, особенно на начальном этапе игры, для игрока может быть утомительно «листать» время по одному дню — компьютер будет передавать вам ход для управления империей, но реальных результатов своих действий вы будете ждать еще несколько ходов. Это можно изменить, нажав клавишу «прогнать время до первого события». Управление перейдет к вам одновременно с каким-либо событием (постройкой какого-либо объекта, появлением в сфере вашего влияния чужого корабля и т. д.).

Ниже располагаются функциональные клавиши перехода к другим окнам и спискам кораблей и планет.

Список планет — здесь вы можете найти перечень всех своих планет, информацию об их размерах, популяции и строящихся объектах.

Список кораблей — список кораблей, их характеристики, местоположение и состояние. Оба списка просты и не требуют дополнительных пояснений.

Разработки — демонстрирует дерево знаний, возможные новые разработки и результат.

Способности — вызывает окошко, позволяющее активировать специальную способность расы либо узнать время, оставшееся до восстановления непостоянной способности.

Дипломатия — взаимоотношения с другими расами. Кроме того, здесь вы можете посмотреть соотношение сил в галактике.

В нижнем правом углу располагаются пиктограммы управления основным экраном.

 вращение галактики

 вращение галактики

 уменьшение, увеличение масштаба

 установка на центр галактики

 тип star lane

 сфера вашего влияния

 показывать корабли, да/нет

 информация о принадлежности звезд

В самом низу располагается полоска фильтра цветов (рас).



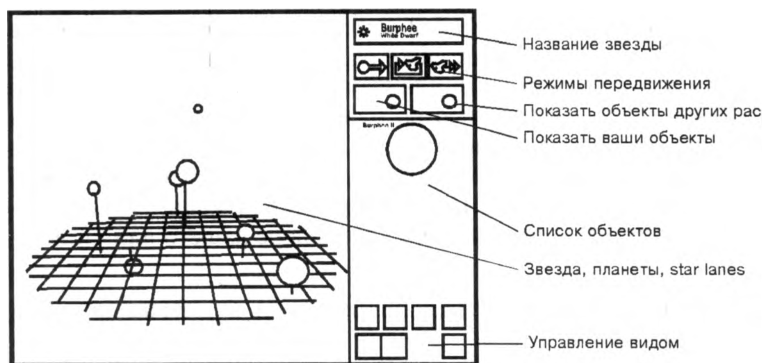
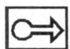


Рис. 3

Следующим важным окном является экран звездной системы. Попасть в него можно из галактического окна. Для этого необходимо указать на нее мышью и щелкнуть левой клавишей. Он показывает все объекты в звездной системе, такие как корабли, планеты, star lane. Здесь разворачиваются поединки между кораблями. Этот окно представлено на рис. 3. Все клавиши управления расположены в правой части окна. Справа в верхнем углу расположено название звездной системы.

Чуть ниже — кнопки переключения режимов передвижения кораблей в звездной системе. В основном эти клавиши применяются во время боя. Их существует три. На рисунке они обозначены следующим образом:

 ожидание. Добровольная передача хода противнику.

 повторение предыдущего хода.

 переведение управления перемещением/боем в режим авто.

В режиме авто компьютер сам будет управлять вашими кораблями, перемещая их к цели в мирное время или полностью контролируя боевые действия, когда в системе находится противник.

Ниже расположены фильтры объектов в звездной системе. Они сортируют объекты, разделяя их на две группы: принадлежащие вам и не принадлежащие. Фильтрованные объекты отображаются в списке. В нижнем правом углу располагаются пиктограммы управления окном. В большинстве их предназначение соответствует таким же кнопкам на галактическом экране. Однако две новые кнопки служат для списания корабля и для уничтожения планеты.

Для того чтобы выбрать какой-либо объект, найдите его в списке или в окне и щелкните левой клавишей. После этого объект будет обведен белым кружком, в верхней правой части окна появятся его характеристики, а ниже, под ними, его содержимое.



Рис. 4

Для передвижения корабля укажите на него мышью, а затем укажите курсором мыши точку пространства, в которую хотите передвинуть корбль. Вертикальная проекция курсора мыши показывает его положение на плоскости, линия, связывающая их, показывает высоту над плоскостью. Для передвижения по star lane укажите конечной точкой передвижения шар — вход в звездный проход.

Для того чтобы выйти из окна, укажите мышью на любой из его углов и при появлении таблички «esc» щелкните левой кнопкой мыши.

Управление колониями

Вы можете найти нужную колонию либо в списке планет, либо вручную, указав ее сначала в окне галактики, а затем в окне звездной системы. После щелчком левой кнопкой мыши выберите ее, и вы перейдете в окно управления колонией. Оно представлено на рис. 4.

На планете существуют четыре глобальных направления развития: сельскохозяйственное (агрикультурное), промышленное, научное, увеличение численности населения. Основными из них являются промышленное и научное. Промышленность дает возможность строить корабли и новые объекты на планетах. Наука дает новые технологии. Сельское хозяйство увеличивает скорость прироста населения. Увеличение численности населения дает вам возможность строить на планете новые объекты. Чем больше население, тем больше объектов вы можете построить.

Существует 10 клеток для строительства различных орбитальных сооружений. Здесь вы можете построить такие сооружения, как орбитальные доки для постройки и ремонта кораблей, боевые станции, планетарные щиты и т. д.

Определяющей основой для развития колоний будет строительство объектов на поверхности планеты. Поверхность планеты разбита на квадраты, в которых вы будете строить свои объекты (1 квадрат — 1 объект). Размеры планеты могут быть от одного до нескольких десятков квадратов. Квадраты бывают пяти типов:

белый квадрат — не оказывает влияния на рост эффективности строящегося на нем объекта;

зеленый квадрат — повышает эффективность объектов агрикультурного значения, строящихся на нем, в два раза;

синий квадрат — повышает эффективность научных объектов, располагающихся на нем, в два раза;

красный квадрат — повышает эффективность производства в два раза;

черный квадрат — на нем нельзя строить ни каких объектов, за исключением коммуникационных труб. Квадрат может быть превращен в белый путем его трансформации с использованием соответствующей технологии, кроме того, раса GOVOROM может превратить его в зеленый, синий или красный квадрат путем применения своих способностей. Существует еще исключение: раса ORFA может изначально застраивать черные участки как белые.

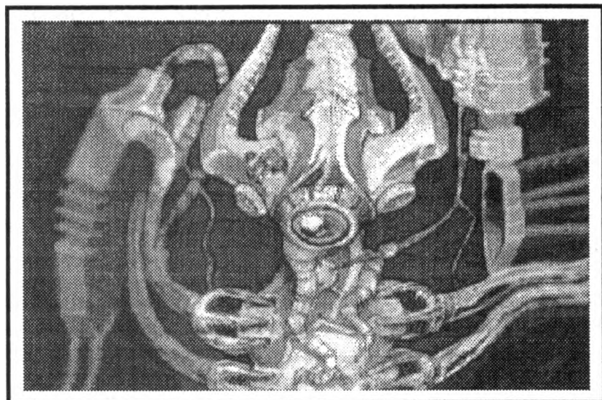
Кроме того, в окне управления планетой в его верхней части представлено несколько окон, отображающих уровень развития колонии на этой планете с помощью рисунков.

Первый из них показывает развитие науки, инженерных способностей в этой колонии. Постепенно, с развитием способностей, маленький треугольный кристалл превращается в большую многолучевую звезду. Щелкнув левой кнопкой мыши на эту картинку, вы получите численное значение вклада этой планеты в процесс разработки новых технологий.

Второе окно показывает, насколько хорошо развито производство на этой планете. По мере индустриализации вашей планеты, ее жители, как труженики первых пятилеток, будут возводить на пустом месте в окне огромный завод. Указав мышкой на это сооружение и щелкнув левой клавишей, вы получите число, отражающее величину производства на этой планете.

Третье окно показывает интенсивность прироста населения на этой планете. Интенсивность прироста населения показана размерами экзотического растения, изображенного на этой картинке. Чем больше растение, чем больше плодов и цветов на нем, тем выше скорость прироста населения на этой планете. Щелкнув левой кнопкой мыши на это окно, вы получите численное значение прироста населения за один ход и то, через какое время ожидается прирост населения.

Четвертое окно — величина населения и то, насколько оно занято в ваших проектах. Количество кружков показывает численность населения на планете на данный момент. Фиолетовый кружок показывает, что одна единица населения занята на каком-либо объекте. Желтый кружок — население возможное для использования. Пустой — возможен прирост населения. Постройка одного объекта обеспечивает работой одну единицу населения. В случае, если нет свободно-



го населения, постройка новых объектов невозможна. Увеличение численности населения на планете возможно при использовании специальной технологии или специальных построек на планете. Все они указаны в списке возможных проектов строительства на планете.

Пятое окно показывает список возможных проектов. Список проектов представлен ниже. После завершения последнего проекта укажите мышью на участок, подлежащий застройке. После того как появится информация об этом участке, укажите мышью на кнопку «строить» (build) и выберите объект из списка. Далее объект и время его строительства появится в верхнем правом углу. По окончании срока он будет построен. Невозможно строительство нескольких объектов/орбитальных сооружений/планетарных проектов одновременно. Для того чтобы начать строительство нового объекта, вам необходимо закончить постройку/разработку предыдущего.

Ниже прилагается список объектов и технологий.

Factory — самая простая и маломощная фабрика. Первое доступное вам средство производства.

Agriplot — обычная сельскохозяйственная ферма. Самая первая и малоэффективная форма повышения скорости прироста населения. Чем больше ферм, тем больше продуктов, тем быстрее растет население.

Laboratory — первое доступное для вас средство разработки новых технологий.

Habitat — место концентрации населения на планете. Он уплотняет население на планете, создавая место для появления новых колонистов. Каждый habitat увеличивает размер населения на планете на три единицы. Кроме того, он увеличивает скорость роста населения как экологически чистая зона проживания.

Metroplex — ряд урбанизированных городских построек. Концентрирует население, увеличивая общую планетарную численность на две единицы. Кроме того, содержит ряд объектов научного и промышленного назначения.

Industrial Megafacility — основной производственный комплекс. Мощное средство производства.

Artificial Hydrooponifer — гидропонные плантации сельскохозяйственного назначения для обеспечения пищей населения планеты. Увеличивает скорость прироста населения планеты.

Research Campus — основной инструмент развития научной деятельности на планете.

Logic Factory — эта фабрика совмещает в себе две функции. Во-первых, увеличивает скорость научных разработок. Во-вторых, как экологически чистая зона увеличивает скорость прироста населения на планете.

Engineering Retreat — обладает двойным назначением, являясь местом встречи инженеров, работающих на производстве планеты, и ученых, ведущих разработки. Повышает уровень производства и науки.

Surface Cloaker — закрывает силовым полем планету, делая ее недоступной для астрономического наблюдения противника.

Hyperpower Plant — вырабатывает энергию и ресурсы, повышающие эффективность производства на планете в 1,5 раза. Необходимо иметь только одну Hyperpower Plant на планету.

Fertilization Plant — увеличивает в 1,5 раза эффективность сельского хозяйства на планете, что влияет на скорость прироста населения. Необходима одна на всю планету.

Internet — является средством коммуникации между учеными различных планет. Увеличивает скорость научных разработок на планете в 1,5 раза. Дает эффект один Internet на всю планету.

Cloning Plant — дублирует каждого нового колониста на планете. Необходима одна на всю планету.

Observation Installation — проводит наблюдения за окрестным космическим пространством. Распознает характеристики чужих судов. Обсерватория необходима одна на звездную систему.

Surface Shield — защищает поверхность планеты от высадки десанта противника. Один щит уничтожает один модуль вторжения противника, при этом погибает сам, но защищает планету.

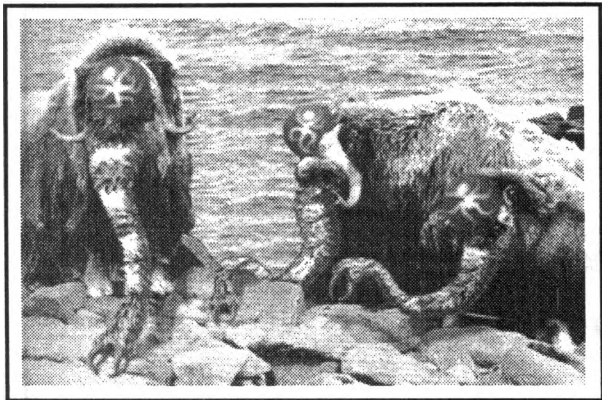
Surface Mega Shield — более мощная версия щита на поверхности планеты.

Outpost — увеличивает численность населения планеты на одну единицу, концентрируя его в специальных жилых куполах. Специальных функций не имеет.

Transport Tubes — средство сообщения между объектами. Может строиться на черных участках.

Объекты могут строиться не только на поверхности планеты, но и на ее орбите. Они могут быть следующих типов:

Shipyard — корабельные верфи. Дают возможность строить корабли.



Ship — если этот объект имеется в списке, вы можете построить новый корабль.

Orbital Docks — доки для модификации и ремонта корабля.

Orbital Cloaker — накрывает силовым полем орбитальные объекты, делая их невидимыми для астрономического наблюдения противника.

Orbital Shield — защищает планету и орбитальные объекты от атаки из космоса. Пока существует орбитальный щит противник не может попасть на орбиту планеты для высадки десантных модулей.

Orbital Mega Shield — более мощная версия щита.

Orbital Missile Base — боевая орбитальная станция, защищающая планету от нападения. Может атаковать противника на значительном расстоянии.

Short Range Orbital Whopper — мощная система орбитального оружия, атакующего противника на малом расстоянии.

Long Range Orbital Whopper — самое мощное орбитальное оружие, действующее на большом расстоянии. Практически ни один щит его не выдерживает.

Кроме постройки объектов планеты могут заниматься некоторыми общими технологическими и научными проектами.

Alien Hospitality — население планеты дружно улучшает отношения с другими расами.

Endless Party — все население планеты работает над одной целью: увеличением скорости своего прироста. «Плодитесь и размножайтесь», — говорите вы своим подопечным, и они с радостью берутся за дело.

Scientist Takeover — вы даете задание населению планеты заняться наукой и вложить все средства в разработку технологий.

Automation — автоматизация объектов на территории планеты. Автоматизированные объекты не требуют затрат населения на поддержание его работоспособности. Население освобождается для постройки новых объектов.

Terraforming — разработка черных участков планеты. После переработки они становятся белыми, доступными для застройки любой расой.

Lush Growth Bomb — взрыв экологически чистой бомбы, увеличивающей максимальную численность населения на вашей планете до предельного уровня. Работает один раз.



Xeno Archeological Dig — археологический экскаватор. Раскапывает руины, принося вам в качестве находок новые технологии.

Начинающему игроку можно рекомендовать несколько правил развития своих колоний:

Разделите планеты звездной системы по специализациям. Маленькие планеты лучше всего будут заниматься обороной звездных систем (постройка орбитальных систем оружия, щитов), а большие планеты — разработками новых технологий и постройками новых кораблей. Такая концентрация производства и науки на планетах позволит вам достичь максимальных результатов.

Старайтесь максимально учитывать при строительстве цветную разметку планет, так как это обеспечит вам максимальную эффективность построек.

В первую очередь развивайте агрикультуру и производство, первые два объекта, которые желательно построить в любой вашей колонии должны быть агроплот, а затем маленькая фабрика. Этот алгоритм развития даст вам возможность максимально быстро начать развитие планеты, т. к. строя первым делом агрикультурные сооружения, вы увеличиваете скорость прироста населения (свободное население дает возможность строить новые объекты), а фабрика даст увеличение скорости строительства новых объектов.

Увеличивайте размеры ваших колоний за счет outpost, habitat и подобных им. Они дают различный прирост максимального населения колонии, служат различным целям, и поэтому по мере развития технологий меняйте их на более совершенные.

Совершенствуйте оборону ваших планет. Это позволит вам не отвлекать боевые корабли от захвата других звездных систем и защититься своими силами.

Разработки

Разработки представлены в окне галактики одноименной клавишей. Нажав ее, вы сможете увидеть окно разработок, центральную часть которого будет занимать дерево разработок со схемами развития технологий. Оно представляет собой круги с названиями технологий, связанные между собой линиями. В правой части окна показаны результаты разработки технологий. Кроме того, там указано, в какой срок та или иная технология будет разработана. Если вы хотите разработать какую-либо технологию, щелкните левой кнопкой мыши на ее круге на

дереве технологий. Круг с названием технологии загорится. Пустой при старте проекта, он будет постепенно заполнятся увеличивающейся картинкой технологии. В правой части окна будет указываться время до окончания разработок.

Несколько полезных советов

Разрабатывайте все технологии, так как они связаны друг с другом! Пропустив одну, вы можете лишиться целого направления разработок.

Основывайте колонии на любой планете, содержащей руины, так как при их раскопке вы получите одну технологию высокого уровня.

Разрабатывайте в первую очередь технологии, дающие возможность строить новые объекты на поверхности планет, так как они предоставляют возможность более быстро разрабатывать технологии, строить корабли и т. д., а также оружие, так как от этого зависит боевая мощь ваших кораблей.

Строительство кораблей

Существуют определенные правила для постройки корабля. Любой корабль должен содержать такие компоненты, как двигатели, генераторы энергии, специальные двигатели для перемещения по звездным проходам. Если вы не поставите какой-либо из этих компонентов, то ваш корабль не сможет нормально функционировать. Для того чтобы корабль стал полноценной боевой единицей, на нем необходимо иметь оружие и средства защиты. Без этих компонентов корабль станет легкой добычей врага.

Количество кораблей в игре ограничено. Оно определяется по формуле: количество контролируемых звездных систем (полностью) плюс один. Например, если вы контролируете 6 звездных систем, у вас будет 7 кораблей. Такое маленькое количество кораблей заставило позаботиться авторов игры об их выживании, придумав большое количество защитных и атакующих устройств, щитов, оружия.

Для постройки нового корабля на орбите необходимо иметь верфь — shipyard. Укажите на орбитальный квадрат застройки и выберите из списка проектов «build new ship» — перед вами появится окно проектирования нового судна (рис. 5).

В связи с серьезным ограничением количества кораблей появилась возможность их модификации. Для модификации корабля, установки на него нового снаряжения, специальных устройств вам необходимо иметь орбитальные доки. Многие специальные устройства разрушаются при применении, оружие может быть разрушено в бою, корабль может иметь серьезные повреждения. Для восстановления всех этих повреждений также необходимы доки. Окна постройки и модификации (восстановления) судна совпадают. Для восстановления введите корабль на орбиту планеты, затем укажите на него мышью и в появившемся окне выберите соответствующее меню.

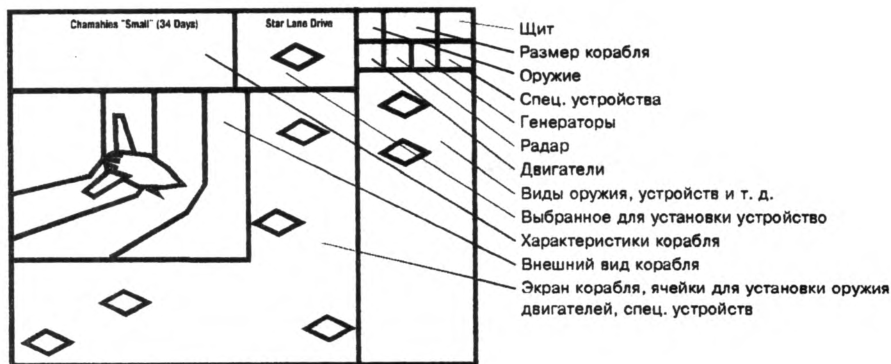


Рис. 5

Центральная часть имеет несколько квадратов, количество которых соответствует размерам судна, на которых вы будете размещать различные устройства. В верхнем углу располагаются характеристики судна и время его постройки, справа выбранное устройство, ниже картинка судна. Правая часть экрана отведена под список устройств. В верхнем правом углу располагается семь квадратов, указав на которые и щелкнув левой кнопкой мыши вы получите список устройств, доступных в этой области.

Для того чтобы установить какое-нибудь устройство на корабль, вам необходимо выбрать нужную группу устройств. После этого в появившемся в правой части экрана списке укажите на нужное вам устройство курсором мыши, после чего щелчком левой кнопки мыши выберите его. После этого выбранное устройство появится в специальном экране. Затем перенесите и установите его на экран корабля в одну из ячеек. Таким образом это устройство будет установлено на строящемся вами корабле.

Оружие — выдает список возможных для установки видов оружия. Всего десять видов оружия. Оружие различается по принципам действия, по силе и по радиусу действия. Кроме того, оружие, не требуя боеприпасов, потребляет энергию. Количество потребляемой энергии зависит от вида оружия. Ниже приведена краткая характеристика всех десяти видов.

MASS BARRAGE GUN — Один из первых видов оружия, доступный для разработки и использования. Очень слабое оружие, стреляет один раз и действует на близком расстоянии. Потребляет небольшое количество энергии.

FOURIER MISSILES — Ракетная установка требует много времени для перезарядки, поэтому стреляет за бой один раз (одна установка). Имеет средний радиус действия и наносит небольшие повреждения. Потребляет небольшое количество энергии.

QUANTUM SINGULARITY LAUNCHER — Первый вид оружия, стреляющий энергией. Стреляет один раз на короткой дистанции, нанося небольшие повреждения. Тратит малое количество энергии.

MOLECULAR DISSOCIATOR – Работает на средней дистанции со средней силой. Затраты энергии средние. Стреляет один раз.

ELECTROMAGNETIC PULSER – Работает на небольшой дистанции с минимальными энергетическими затратами и наносит легкие повреждения. Но стреляет пять раз.

PLASMATRON – Первый приличный вид оружия. Стреляет сгустком плазмы с большой дистанции и с приличной силой. Недостаток один –один заряд на одну установку.

UBERLASER – Три выстрела из этого оружия едвали понравятся врагу, но они съедят приличное количество энергии. Вы сможете открыть огонь по врагу на средней дистанции.

FERGNATZ LENS – Очень приличная установка. Дармовая энергия солнца в сочетании с вашим мастерством нанесут врагу серьезные повреждения. У вас в запасе два выстрела. Оружие совсем не требует энергии!

HYPERSPHERE DRIVER – Это оружие стреляет дальше всего. По силе оно занимает почетное второе масто. Огромные энергозатраты и всего два выстрела в запасе.

NANOMANIPULATIOR – Самое мощное оружие. Дистанция больше среднего и три выстрела в запасе. Требует большого количества энергии.

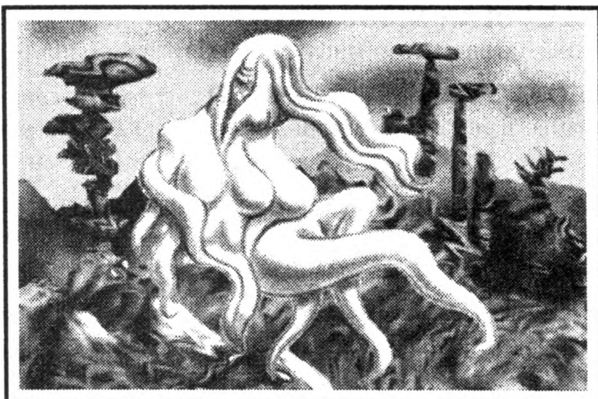
Количество выстрелов приведено на одну установку за один игровой день. Если противник не был уничтожен, битва продолжается на следующий.

Щиты – защищают корабль от оружия противника. Механика их действия проста. Они окружают корабль защитным полем, отражающим атаку оружия противника. Самый мощный щит NANOSHELD, но он потребляет море энергии. В связи с этим следует отметить WAVE SCATTERER – слабый, но не потребляющий энергии. Ниже приведен список щитов в порядке возрастания мощности:

Ion Warp
Wave Scatterer
Concussion Shield
Deactotron
Hyper Wave Nullifier
Nanoshield

Двигатели – влияют на скорость перемещения в звездной системе. Их действие основано на различных принципах. Все они затрачивают энергию при использовании, чем ниже в списке, тем лучше.

Tonklin Motor
Ion Banger
Gravitron Projector
Inertia Negator
Nanowave Space Bender



Все двигатели влияют только на перемещения корабля внутри звездной системы. На скорость перемещения внутри star lane влияют только специальные устройства.

Радар — позволяет видеть характеристики врага, при их конструировании используются различные принципы и схемы. Радары, однако не видят содержимое корабля противника. При работе не используют энергию корабля. Чем мощнее радар, тем на большем расстоянии может определить характеристики врага. Чем ниже в списке, тем лучше.

Tonklin Frequency Analyzer
Subspace Phase Array
Aural Cloud Constructor
Hyperwave Tympanym
Murgatroyd's Knower
Nanowave Decoupling Net

Генераторы — производят энергию. Энергия — это самое важное для вашего корабля. Без энергии вы не сможете совершить ни одного действия. При нехватке энергии вы не сможете запустить не только специальные устройства, но и оружие. От этого параметра, во многом, зависит исход боя. Чем дальше в списке располагается генератор, тем больше энергии он вырабатывает.

Proton Shewer
Subatomic Scoop
Quark Express
Van Creeg Hypersplicer
Nanotwirler

Спец. устройства — их 45. Справку по любому из них можно получить указав мышью на устройство и нажав левую кнопку плюс Shift. Они очень разнообразны, и многие из них с успехом заменяют оружие, хотя некоторые являются одноразовыми и при применении разрушаются.

LANE BLOCKER — Блокирует star lane. Ни один корабль не может преодолеть блок. Одноразовое устройство.

MOLECULAR TIE DOWN — Увеличивает мощность двигателей до максимально возможной.

INTELLECT SCRAMBLER – Воздействует на интеллект и память врага, понижая боеспособность.

BRUNSWILK DISSIPATOR – Лишает корабль врага энергии.

RECALLER – Телепортирует корабль при запуске к вашей центральной колонии.

DISARMER – Уничтожает одно оружие врага (на одном корабле).

SMART BOMB – Взрыв бомбы, поражающий все корабли врага. Одноразовое устройство. Может использоваться как оружие.

CRAVITY DISTORTER – Отбрасывает легкий объект от корабля (к примеру, маленький корабль врага).

FLEET DISPERSER – Выстреливается в другой корабль и отбрасывает от него все чужие корабли.

X RAY MEGAGLASSES – Позволяет видеть содержимое корабля врага. Используется автоматически после установки на корабль.

CLOAKER – Блокирует попытку увидеть противником содержимое вашего корабля. Используется автоматически после установки на корабль.

STAR LANE DRIVE – Двигатели, позволяющие передвигаться по звездным проходам. Используется автоматически после установки на корабль.

STAR LANE HYPERDRIVE – Более совершенная версия двигателей. Используется автоматически после установки на корабль.

POSITRON BOUNCER – Усиливает защиту корабля.

GRAVYMETRIC CATAPULT – Перебрасывает корабль на другую сторону звездной системы за счет гравитации звезды.

MYRMIDONIC CARBONIZER – Одно из самых мощных видов оружия. Не действует по планетам и не наносит разрушений орбитальным объектам. Может использоваться как оружие. Один выстрел за бой.

CONTAINMENT DEVICE – Уничтожает на корабле врага все invasion module и colonizer.

SHIELD BLASTER – Уничтожает щит на корабле врага.

BACK FIRE – Поражает оружие на корабле врага, после этого выстрел из него наносит кораблю повреждения.

LANE DESTABILIZER – Воздействует на star lane так, что корабль перемещается по нему всего за один день. Одноразовое устройство.

TRACTOR BEAM – Подтягивает корабль врага к вам.

CANNIBALIZER – Уничтожает часть массы корабля, превращая ее в энергию, используемую вами.

MOVING PART EXPLOITER – Наносит повреждения двигателям на корабле врага.

HYPERSWAPPER – Меняет корабли местами – тот, на котором стоит устройство, и тот, который будет объектом воздействия.

GRAVYMETRIC CONDENSOR – Воздействует на звезду, реверсируя гравитационное поле, при этом все корабли разлетаются от нее.

ACCUTRON – Увеличивает радиус стрельбы вашего оружия.

REMOTE REPAIR FACILITY – Восстанавливает корабль. Может быть использован многократно за один день.

SACRIFICIAL ORB – Восстанавливает поврежденный корабль, перенося часть повреждений на тот, с которого запущено это устройство.

LANE MAGNETRON – Воздействует на star lane. Корабль за один день переходит в другую звездную систему. Одноразовое устройство.

DISINTEGRATOR – Полностью уничтожает корабль врага. Одноразовое устройство. Прекрасное оружие.

LANE ENDOSCOPE – Позволяет исследовать звездную систему на другом конце star lane.

TOROIDAL BLASTER – Увеличивает мощь двигателей, но при этом повреждает их.

GIZMOGRIFIER – Повреждает содержимое корабля противника.

REPLENISHER – Перезаряжает все оружие и спец. устройства.

SPECIALTY BLASTER – Уничтожает спец. устройства на корабле противника

GYRO-INDUCTOR – Создает дополнителную энергию, взаимодействуя с гравитационным полем планеты. Используется автоматически после установки на корабль.

PLASMA COUPLER – Передает часть энергии с одного корабля на другой.

INVULNERABILIZER – Делает корабль неуязвимым на один день. Одноразовое устройство.

PHASE BOMB – Мощный удар по колонии врага. Поражает только объекты на поверхности планет. Одноразовое устройство.

COLONIZER – Модуль, основывающий колонии на планете. Одноразовое устройство.

SELF DESTRUCTOTRON – Самоуничтожение. Корабль, взрываясь, поражает мощным взрывом стоящие рядом корабли. Одноразовое устройство. Может использоваться как оружие.

INVASION MODULE – Несет десант, захватывающий колонию врага. В случае если на поверхности есть щит, то уничтожается вместе со щитом. Одноразовое устройство.

MASS CONDENSOR – Притягивает к себе корабль противника.

HYPERFUEL – Запас дополнительной энергии. Одноразовое устройство.

Размер корабля. Первоначально вам доступны только два типа: маленький и средний. После разработки соответствующих технологий появляются еще два: большой и гигантский. Чем больше корабль, тем больше его вместимость.

Несколько советов

Разделяйте корабли по специализациям. Допустим, эскадра может состоять: два больших корабля с оружием и щитами на борту с большим количеством энергии и боевыми спецустройствами, а также один гигантский, имеющий на борту запас десантных модулей, бомб, colonizer, несущий 2-3 полезных в бою спецустройства.

Корабль должен иметь на борту генераторы, двигатели и обязательно star lane drivers.

Не скупитесь на генераторы, чем больше у вас энергии, тем больше шансов выиграть бой.

Не ставьте на корабль более трех орудий , будет очень большой расход энергии.

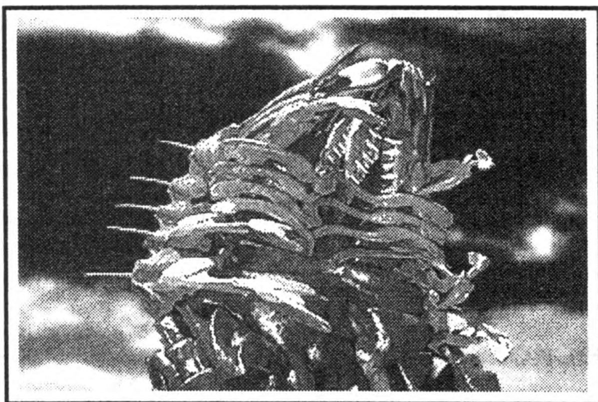
Помните, что многие специальные устройства с успехом заменяют оружие. Например, поставив на корабль myrmidonic carbonizer, вы не пожалеете, так как за один выстрел устройство может снести половину корабля врага. А такое устройство, как disintegrator, просто уничтожит его. Smart bomb применима при большом количестве противников.

Помните, что для ремонта и модификации корабля нужен док. Стройте доки на всех больших планетах, для того чтобы не перегонять через всю галактику корабли для восстановления и модернизации.

Старайтесь ставить на корабль то устройство, которое не уничтожается при использовании, так как установка нового возможна только в доках, а путь к ним может занять много времени.

Бой

Сражение начинается, когда противник прилетает к контролируемой вами звездной системе или когда вы нападете на кого-либо. Допустим, что противник вторгся в контролируемую вами звездную систему. Для того чтобы начать сражение, перейдите из окна галактики в окно звездной системы (щелчок мыши на необходимую планету). Ваши корабли находятся там, где вы их расположили



ранее, а корабли противника около star lane. Вы всегда начинаете первым. Корабли перемещаются в звездной системе поочередно — делаете ход вы, затем противник. Энергия корабля тратится на любое действие. Если корабль не ходит — энергия не меняется, но если у него включен щит, то он каждый ход тратит энергоресурсы.

Для совершения любого действия укажите мышью на корабль, который вы хотите использовать. В правой части экрана появится его содержимое в виде четырех переключаемых списков — оружия, щитов, специальных устройств и автоматических устройств. Укажите устройство, которое хотите активировать. Если устройство будет использовано на вашем корабле, то оно включается сразу после того, как вы его выберете. Если цель — другой корабль, вы должны указать цель с помощью курсора мыши. После этого между вашим кораблем и целью появится соединяющая их линия. Если она белого цвета, то объект в радиусе поражения, подтвердите выстрел щелчком мыши. Если синего — то вам необходимо подойти ближе или использовать устройство, увеличивающее радиус поражения — accutron.

Одна из наиболее часто встречающихся операций — захват колоний противника. Для того чтобы вам захватить колонию, необходимо высадить десантный модуль на поверхность планеты. Для этого можно рекомендовать следующие действия: сначала разрушьте все боевые базы и щиты врага, используя оружие с большим радиусом действия (смотри пункт оружие). Для увеличения дальности можете использовать специальное устройство accutron. Далее, войдя на орбиту планеты, щелкните мышью на свой корабль. В появившемся списке выберите кнопку «вторжение» (invasion). Если у вас на корабле есть десантные модули, планета будет захвачена. Внимание! На поверхности планеты могут быть щиты. Уничтожьте их из космоса ударами мощных phase bomb или имейте на борту корабля большое количество десантных модулей, чтобы захватить планету большим численным преимуществом. Чтобы затем покинуть орбиту, используйте кнопку leave orbit.

Разрушения, наносимые оружием, зависят не только от его силы, но и от уровня опыта команды.

Хотелось бы обратить внимание на следующие моменты:

чем сильнее оружие, тем больше шансов победить;

постарайтесь лишить противника энергии, после этого можно считать его просто мишенью;

заманивайте его в радиус действия орбитальных баз, у них нет ограничения на энергию, ограничение только на выстрелы, и, соответственно, постарайтесь не попасть в радиус действия орбитальных баз врага, так как от орбитального оружия не спасает практически ни один щит;

не применяйте режим «авто» (см. окно звездной системы)! Компьютер управляет кораблями не лучшим образом.

Дипломатия

Меню «Дипломатия» вызывается из основного окна (галактики). При помощи этого меню вы можете общаться с представителями других рас. Левую часть окна занимают портреты представителей рас (подарок, так сказать, на добрую память). Справа меню с названиями всех участвующих в игре рас и таблица с соотношением сил в галактике.

Щелкнув мышью на одну из рас, вы переходите в режим разговора с ее представителем (рис. 6). В режиме разговора вы можете предложить следующее:

- объявить войну. Выбрав этот пункт, вы начнете затяжной конфликт с одной из рас, который можно прервать либо заключением мира, либо полным ее уничтожением;
- заключить мир, если вы воюете с этой расой;
- заключить союз, альянс. При этом у вас открывается ряд возможностей. Вы можете попросить помочь в обороне какой-либо звездной системы, попросить объявить войну враждебной расе и т. д. На самом сложном уровне игры заключить альянс будет очень сложно;
- обменяться знаниями о галактике. Вы можете с любой расой обменяться знаниями об устройстве галактики, такими как звездные линии, информация о звездных системах и о том, кто их контролирует. При этом в качестве платы за информацию вы отдаете часть своих знаний;
- объявить войну третьей расе, при этом вы должны указать расу в специальном окне. Легко быть поджигателем войны и получать от этого прибыль, тем более если вы в ней не участвуете. Ослабев, противники станут легкой добычей для вас;
- попросить о помощи против врага. Укажите в окне галактики звездную систему и врага в специальном окне расы. Это возможно только в случае, если вы заключили с расой, с которой общаетесь в данный момент, союз или альянс. После этого одна союзная с вами раса отлупцует врага (или наоборот), но плоды пожинать вам;
- обменяться разработками. Вы обмениваете 15% ваших разработок на 15% его. Разработки для обмена выбираются из числа тех, которые отсутствуют либо у вас (то, что получаете вы), либо у того, с кем вы обмениваетесь (то, что получает он).

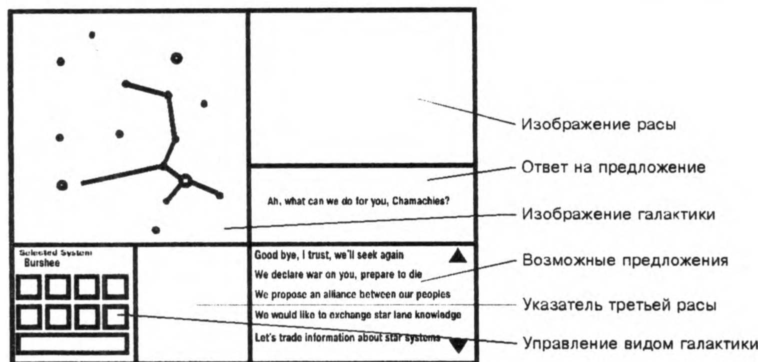


Рис. 6

Несколько полезных советов

Старайтесь не обмениваться разработками — это невыгодно, если вы опережаете компьютер по уровню развития, так как он получит ваши новые технологии, а вы можете ничего не получить!

Регулярно предлагайте поменяться знаниями о галактике, таким образом вы откроете все star lane и узнаете расположение всех рас без облета всей галактики.

Ссорьте всех, так как воюя между собой, они ослабляют друг друга и станут для вас легкой добычей. Воевать чужими руками просто, главное при дележе чужого имущества получить для себя большой кусок.

Пока не наберете силу, решайте все проблемы миром, иначе вас могут уничтожить, не дав как следует развиться.

Общие замечания

Если вы первый раз сели играть в Ascendancy, то вам лучше попытаться пройти ее на легком уровне игры за сильную расу при размере галактики менее среднего. Например, за расу govorom или chamachies. Это поможет вам выявить все тонкости игры и в следующий раз начать с выверенной стратегией. И, пожалуй, последние несколько советов:

Как можно быстрее выходите в космос и захватывайте больше планет, ищите для захвата богатые планеты. Это даст толчок развитию вашей цивилизации.

Не допускайте, чтобы с вами кто-то основал колонию в одной звездной системе. Друзья рано или поздно станут врагами. Допустив их в свою звездную систему, вы можете при изменении отношений потерять сразу несколько колоний, захваченных недавними союзниками.

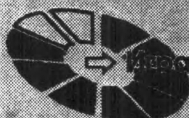
Контролируйте ключевые звездные проходы на границах своих владений. Уничтожайте любые корабли, пытающиеся проникнуть в вашу изолированную сферу влияния — это позволит держать под полным контролем занятые планеты и звездные проходы.

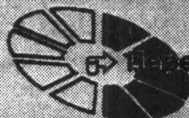
Компьютер плохо, часто неудачно пользуется способностями своих рас, используйте это.

Игра идет до тех пор, пока вы не захватите две трети галактики. После чего компьютер выдаст вам заставку об окончании игры и сообщит ваш игровой рейтинг.

Остается пожелать вам получить в игре высший рейтинг и самые почетные звания от своей расы.

Успехов и удачи при восхождении к абсолютному могуществу!





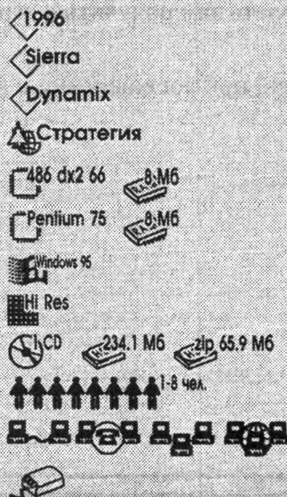


MISSIONFORCE: CYBERSTORM

Спецвойска: Киберwторм

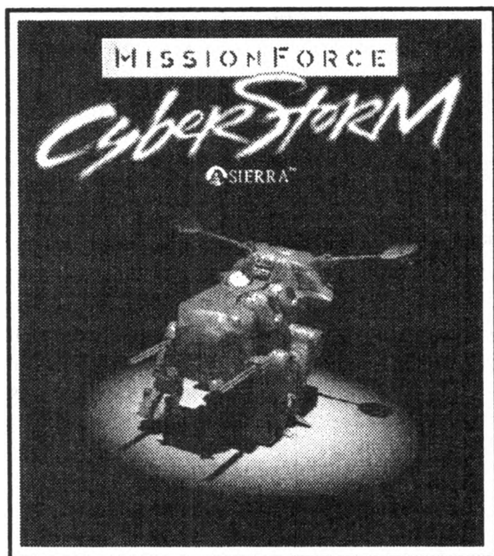
Информация

Год выпуска
Распространитель
Разработчик
Категория
Минимальные требования
Желательно
Операционная система
Поддерживаемая графика
Размер
Количество игроков
Игра с партнерами
Управление



Стальные титаны, в блестящей броне,
Вновь что-то делят на страшной войне.
Тот бой бесконечный на чуждых мирах,
Где плавятся горы, но крепок металл.

В последнее время фирма Sierra, ранее известная в основном своими сериалами «... Quest», за счет приращения в лице команды Dynamix стала выпускать игры как в большем количестве, так и гораздо более разнообразные по жанру. Практически Sierra начинает выходить на уровень, который был достигнут Microprose в период расцвета. Этим, конечно, не говорится, что Microprose безнадежно сдала позиции, но в последнее время выпуск действительно новых игр этой фирмы существенно уменьшился (ремейк всегда только лишь ремейк). И вполне естественно, что образовавшийся вакуум в некоторых жанрах, бывших исконной вотчиной Microprose, попытались заполнить другие фирмы. Фирма Sierra выпустила, пожалуй, одну из самых многообещающих игр в плане дальнейшего развития сюжетной линии и качественной проработки игровой среды игр — Cyberstorm.



Dynamix в очередной раз не ударил в грязь лицом, создав прекрасные трехмерные модели роботов (хотя ландшафт и обработка сканирования несколько подкачали своей уж очень откровенной гексагональностью). При достаточной степени увеличения видно даже, как вьется дымок из орудийного ствола, летят ракеты и сверкают энергетические разряды. Надо сразу отметить, что данная игра поддерживает режимы High Color и True Color, что само по себе говорит о многом. В игровом плане, прежде всего, поражает приятное разнообразие деталей. На сегодняшний день эта игра превосходит по количеству видов вооружения (порядка 70 наименований) и различных вспомогательных устройств, не говоря о возможностях конфигурации, любой имеющийся аналог. Для полного счастья разработчики включили в эту игру очень приличную Multi-Player поддержку, что позволяет несколько сгладить самый крупный недостаток любых игр тактического плана — принципиальную убогость компьютерного оппонента. Вы сможете сражаться либо по модему, либо с использованием сети (до 8 человек) как против компьютерного противника, так и против друг друга.

Сюжет игры

По сути дела игра продолжает по сюжету небезызвестую серию EarthSiege, только вырвавшуюся на межзвездный простор и переведенную в жанр походовой тактики (не хочу никого обидеть, но «что-то» в этих играх просматривается от классических настольных игр серии Battletech компании FASA). Отбившаяся от рук компьютерная система и прочие застарелые кошмары программиста. Ваша задача разгромить сопротивление противника в двух звездных системах и вторгнуться в третью, где находится главная вражеская база. Честно говоря, непонятно, откуда у западных людей такая тяга выигрывать войну одним решительным ударом по ставке противника. Ну это, впрочем, можно оставить на их совести. В процессе игры вам придется выполнять различные задания по сбору полезных ископаемых (именно сбору, так как руда цинично лежит на поверхности и даже не делает попыток спастись), охране своих и уничтожению чужих объектов и тому подобный набор с напрочь отсутствующим творческим порывом у создателей, поленившихся даже обогатить список заданий с помощью хоть каких-то нетипичных поручений.

Для выполнения задач вам предоставляются различные шасси боевых роботов (8 штук), которые по своему усмотрению вы можете одевать различной броней, снаряжать разнообразными моделями основных элементов и всяческими дополнительными устройствами (комбайны для сбора руды, дроиды для пополнения боеприпасов во время боя и т. п.).

Но к каждой технике нужны еще и пилоты. В Cyberstorm их роль выполняют клоны, то есть искусственно созданные органические слепки хороших (и не очень хороших) бойцов. Каждый клон имеет ряд параметров по использованию того или иного вида оружия, а также управление генетической стабильностью. О том, что значат эти параметры и на что они влияют, будет описано в дальнейшем. Время жизни клонов в отличие от людей существенно меньше, и по прошествии некоторого времени клон погибает, так как технология клонирования далеко не совершенна. В связи с этим не рекомендуется уж очень долго возиться в первых двух системах, так как вы рискуете просто потерять часть опытных бойцов без боя.

Глобальное меню

Глобальное меню, прежде всего, определяет режим, в котором происходит игра.

Single Player – выбор игры на одного игрока.

Multi Player – выбор режима игры в компании.

View Intro – просмотр 3-D анимационной заставки.

View Credits – просмотр списка людей, участвовавших в создании игры.

Exit Game – выход в DOS.

С выбором Single Player или Multi Player вы попадете в новые меню выбора.

Single Player – режим одного играющего.

Load Career – загрузка сохраненной игры.

Start Career – начать карьеру офицера, командующего подразделением механических чудовищ. По выбору этого пункта осуществите также выбор сложности игры (Easy – легкая, Normal – нормальная, Hard – сложная). При сложности Easy враг малочисленный и его сенсоры на прицельных механизмах страдают рассинхронизацией. Normal – и ваш враг находится, по мнению создателей игры, в нормальной численной пропорции и стреляет если не снайперски, то и не мажет по чем зря. Hard – вы можете испытать на себе, что чувствовали немецкие танкисты в 1945 году на линии удара советских гвардейских дивизий. После выбора вы попадете на базу своих войск (Herc Base).

Quick Encounter – возможность просто попробовать свои силы на условиях по собственному выбору. Вы можете выбрать тип задания (Scenario Type), тип мира (World Type), где будут происходить боевые действия, количество своих и вражеских сил (Force Level и Cybrid Force Level), а также их техническую

оснащенность. Для ускорения выбора можете использовать опцию Randomize. Выбрав Begin Play, вы начнете боевые действия. Return to General Menu — возвращение в глобальное меню.

Herc Base

Herc Bay — покупка новых машин и управление конфигурацией уже купленных.

Bioderm Facility — создание клонов, их лечение и тренировка, а также назначение клонов на боевые машины.

Herc Command Center — выбор задания (вот она, буржуазная демократия) и возможность работы с помощью.

Launch Mission — запуск вашего отряда на задание.

Return to General Menu — вернуться в глобальное меню.

Herc Bay

Purchase New Herc — покупка новых машин. Имеются уже оснащенные шасси, которые по мнению создателей особенно подходят для сражений, и так называемые «базовые» (Base) варианты, не имеющие бортового вооружения и оснащенные простейшим оборудованием. Когда вы выбрали шасси, то можете просмотреть оснащение данного варианта и, если оно вас устраивает, приобрести шасси (Purchase). В противном случае выберите Cancel. По окончании сеанса покупок нажмите Done, если вы хотите закрепить сделанные изменения, и Cancel, если вы желаете отказаться от покупок. Всего существует 8 типов шасси, которые будут постепенно предоставляться вам по ходу игры:

Shadow — легкий разведчик (Scout). Для этой машины характерна высокая скорость, но довольно слабая броня и вооружение. Бортовое вооружение состоит из ракетного и всевозможных видов оружия, использующих энергетические способы воздействия. Самая легкая машина у человеческого игрока.

Remora — эскортная машина. Представляет собой несколько усиленный вариант Shadow. Вооружение усиленно набором орудий. Не представляет собой особой ценности, так как для серьезных атак слишком мала, а как разведчик работать не может.

Sencei — тяжелый разведчик. Превосходит Shadow практически по всем параметрам, кроме скорости и маневренности. Имеет расширенный набор ракетного вооружения и возможность установки пушечного вооружения. Этот вариант разведчика довольно практичен, однако не стоит переоценивать его наступательные и оборонительные возможности.



Ogre – легкая наступательная машина, не имеющая ракетного вооружения. Основной акцент в вооружении сделан на энергетическое и пушечное оружие. Ogre представляет собой рядового войны, этакий Швейк-универсал.

Giant – наступательная машина среднего класса. Основная ударная сила этой машины сосредоточена в области пушечного вооружения, хотя имеются два вида энергетической мортиры, способные пробивать защитное поле. Подобная машина в отличие от Ogre не должна наступать в одиночестве, так как ее основное оружие практически не в состоянии причинить какой-либо ущерб противнику, у которого защитное поле в порядке (не полагайтесь на мортиры против серьезных противников, подобные энергетические минометы хороши против мелочи). Наиболее приемлемый вариант их применения заключается в совместном использовании с машинами, оснащенными энергетическим оружием (Ogre, Demon, Reaper).

Demon – наступательная машина среднего класса. Данная машина способна нести разнообразное энергетическое оружие и использовать очень обширный набор ракет. Таким образом, в принципе она способна к самостоятельному ведению боевых действий, то есть действовать в отрыве от других вариантов шасси. Однако не стоит излишне полагаться на ракетное вооружение в поражении противника, не имеющего щита. Зачастую ракетной мощи одного или нескольких Demon просто не хватает. Поэтому данные машины желательно использовать в одной группе с машинами, имеющими мощное пушечное вооружение.

Reaper – наступательная машина тяжелого класса. Основу вооружения составляет энергетическое и ракетное оружие. Практически перед вами усиленный вариант Demon, способный нести более мощное оружие. Ударная мощь такой машины просто потрясает, однако ее все равно более практично использовать для уничтожения защитного поля противника, и пусть машины, оснащенные преимущественно пушечным вооружением, осуществят добивание.

Juggernaut – наступательная модель сверхтяжелого класса. Устоять против такого монстра, управляемого опытным клоном и думающим игроком, практически невозможно. Ударная мощь этой машины огромна, а защитное поле очень плотное. Однако ее сложно применить в наступлении, так как его темпы будут чрезвычайно низкими. Правда, можно использовать Juggernaut как подвижный островок, под прикрытием которого ваши машины будут восстанавливать защитные поля и осуществлять ремонт.



Manage Herc

Управление конфигурацией имеющихся шасси. Для этого надо выбрать из списка одну из ваших машин. Ниже будет приведен обширный список имеющихся вооружений и устройств, которым вы сможете воспользоваться при конфигурации шасси, также информацию можно получить и непосредственно при установке. Учтите, что отнюдь не все системы доступны сразу, и лишь получив очередное звание, вы получите доступ к нескольким новым образцам, и так до тех пор, пока вы не получите звание Herc Commander, при котором уже доступны все элементы списка. Для того чтобы осуществить выбор и установку любого (из возможных вариантов) оружия, следует указать курсором на позицию, в которой стоит либо маркировка Empty, либо название уже установленного оружия или устройства. После этого вам будет представлен список объектов, доступных для установки, и их краткие описания. Для того чтобы приобрести предмет, нажмите кнопку Purchase или,для отмены действия селекции на установку, используйте кнопку Cancel.

Стандартные устройства, размещаемые на шасси:

Chassis – название шасси.

Armor – тип брони, установленной на машине. Когда вы будете выбирать броню, то помните, что параметр Overall Armor Raiting лучше иметь повыше, но каждая броня имеет свои особенности:

Standard – обычная броня.

Trinnium – более эффективна, чем обычная броня, особенно против пушечного и ракетного оружия.

Assault – броня Trinnium, но выполненная таким образом, чтобы максимально защищать от фронтальных атак, оставляя открытым тыл (наступательный вариант).

Didrate – более эффективна, чем Trinnium, особенно против атак плазменного оружия.

Tri-di – следующее поколение Didrate, обладающее еще более сильными плазмоустойчивыми свойствами.

Improved 8.6 Assault — наступательный вариант Tri-di брони.

Antiballistic Coat — облегченная броня, однако она лучше всего отражает пушечный огонь.

Advanced Heat Differential — более эффективная броня, чем Didrate.

Crystaline Mech — броня, созданная специально против лазерных атак.

Liquid Tri — улучшенный вариант Tri-di.

Heavy Assault — наступательный вариант Liquid Tri.

ClearPlast — самая лучшая броня в игре, одинаково устойчивая ко всем видам атак.

Соответственно, броня имеет разную толщину. Более толстая броня лучше защищает, но и в большей степени снижает скорость машины.

Drive — двигатель. Чем дороже, тем меньше потребляет двигатель энергии, тем лучше передвигается машина.

L.Leg/R.Leg — ноги у шасси. Бывают двух типов: Standard и Reinforced. Reinforced обладают большей надежностью, но несколько снижают скорость.

Reactor — источник питания у машин. Бывает трех видов (Fission, Ion, Mater Conversion), отличающихся друг от друга стоимостью и выходной мощностью. Принцип «чем дороже, тем лучше» здесь полностью работает.

Battery — подзаряжаемые от реактора батареи, из которых энергия распределяется в системы энергопотребления оружия и вспомогательных устройств в том случае, если вся энергия, произведенная реактором на данном ходу, уже потреблена. Чем дороже батарея и больше машина, тем больше энергии будет запасено.

Shield — защитное поле вокруг боевых машин. Наиболее эффективная защита против оружия с материальными снарядами (пушки и ракетные установки). У энергетических щитов имеются три параметра:

Maximum Shield Level — максимальная общая сила щита (распределяется изначально по всем направлениям равномерно).

Regeneration Rate — число единиц силы щита, восстанавливаемых за один ход.

Energy Unit Per Turn — потребляемая щитом за один ход энергия. Цифры в модели щита означают максимальную общую силу защитного поля.

Sensor — сканеры для обнаружения противника. Всегда имеет смысл устанавливать сканеры максимально возможной мощности и качества, так как для того, чтобы уничтожить противника, необходимо его обнаружить. Сканеры бывают двух видов: обычные (Standard) и разведывательные (Scout). Разведывательные сканеры гораздо лучше, но их применение возможно только на шасси Shadow и Sencei, что при серьезных столкновениях с противником напоминает езду по минному полю. Для сканеров действуют следующие параметры:

Range Max – максимальная дальность сканирования.

Ability to sense over obstacles – способность к обнаружению противника, скрытого за естественными препятствиями. Бывает плохой (Poor) и хорошей (Good). Последняя является принадлежностью сканеров разведывательного типа.

Energy used per turn – количество потребляемой энергии за один ход.

TComputer – компьютеризированное прицельное приспособление. Улучшенные модели данного узла существенно увеличивают шансы попасть по противнику при выстреле. Чем дороже стоит, тем больше помогает. Существуют два параметра:

Ability to target distant – увеличение точности по открытой удаленной цели.

Ability to target obstructed – увеличение точности стрельбы по частично скрытой цели.

LifeSupport – система жизнеобеспечения. В процессе боя параметры клонов, находящихся в вашем распоряжении, могут ухудшаться. Системы жизнеобеспечения высокого уровня могут не только поддерживать жизнь пилота-клона, но и восстанавливать повреждения. Есть четыре параметра, которыми характеризуется качество систем жизнеобеспечения:

Heal per turn – число единиц здоровья, которые система может восстановить за один ход.

Stability per turn – число единиц генетической стабильности, восстанавливаемых за ход.

Detox per turn – число единиц токсина, выводимых из организма клона за один ход.

Energy per turn – энергия, потребляемая системой за ход.

Оружие

Далее будут рассмотрены система вооружений по классам (энергетическое, пушечное и т. п.) и различные вспомогательные устройства, которые могут использоваться при выполнении заданий.

Все оружие разведено по 6 различным классам на основе базового принципа, используемого в данном оружии для поражения противника (Energy, Plasma, Missile, Cannons, ELF, Advanced Technology). У каждого вида оружия присутствуют несколько параметров:

Max ammo – число выстрелов из данного оружия без перезарядки (в основном Cannons и Missile). Если отсутствует, то оружие не использует боеприпасы.

Max Range – максимальная дальность выстрела в гексах.

Max Rounds per turn – максимальное число выстрелов, которые можно сделать из данного оружия за один ход.

Energy cost to fire — количество энергии, затрачиваемое на один выстрел.

Damage v.s. Shields — величина поражения, которое наносит защитному полю противника одно попадание из данного оружия.

Damage v.s. Armor — то же для корпуса противника, если он не прикрыт защитным полем.

Penetrating Damage — поражения корпуса противника в том случае, если защитное поле предварительно не уничтожено.

Skill Required — класс оружия, к которому принадлежит данный вид.

Tech Level — технический уровень, лишь достигнув которого Вы можете использовать данное оружие. Ваш Tech Level растет по мере получения Вами очередных званий.

При описании оружия в скобках будут приводиться следующие параметры: первая цифра — дистанция поражения, вторая цифра — число выстрелов за один ход, третья цифра — повреждения, наносимые при попадании по защитному полю оппонента, четвертая цифра — повреждения, наносимые корпусу противника, пятая — технический уровень. Ряд параметров не включается в описание сознательно, по причине своей особенности. Так, например, Penetrating Damage у большинства видов, не имеющих особых свойств в данном вопросе, настолько мал по сравнению с поражением, наносимым впрямую, что о нем просто не имеет смысла говорить. В описании каждого класса дана также сводная таблица.

Класс Energy (энергетическое оружие)

К этому классу оружия относятся виды, действующие в основном на защитное поле врага, разрушая его гораздо лучше, чем корпус противника. Этот класс оружия не использует боеприпасы, а, потребляя энергию от реактора или батарей, преобразует ее в мощные энергетические разряды.

SE 400 Laser (10/1/50/10/0) — самый легкий лазер в игре. Обладает минимальным атакующим потенциалом.

SE 660 Laser (15/1/75/15/0) — старший брат предыдущей модели. Улучшенная дальность и мощность делают его гораздо более мощным оружием.

SE 1000 Laser Cannon (20/1/120/24/1) — наиболее грозный из семейства простейших лазеров. Способен пробить защитное поле противника среднего размера за 3—4 выстрела.

Blast Mortar (15/1/75/15/1) — энергетический миномет, атакующий противника взрывчатым сгустком энергии. Разорвавшись, заряд производит атаку на все защитные поля в радиусе одной клетки.

SC 400 Compression Laser (10/1/50/20/2) — наименьший представитель следующего поколения лазеров с применением явлений магнетизма для сжатия световой волны, повышающего ударную силу.

SC 1000 Compression Laser (20/1/120/48/2) – весьма полезное оружие, особенно на начальных этапах игры.

SCX Compression Laser (15/1/180/72/2) – обладает прекрасной пробивающей способностью в сочетании с большой разрушительной силой воздействия на корпус вражеских машин.

SP 500 Light Pulse Laser (10/1/150/30/6) – самый маленький представитель третьего поколения лазеров, пульсирующих.

SP 750 Standard Pulse Laser (15/1/240/48/6) – один из лучших лазеров. Баланс стоимости и мощности огня.

SP 1200 Magna Pulse Laser (20/1/360/72/6) – самый мощный лазер. Три-четыре выстрела, и щита у противника не существует.

SE 700 Laser Gatling (18/4/64/12/7) – скорострельная лазерная система, пригодна для изничтожения мелких ворогов.

SP 800 Pulse Laser Gatling (10/2/160/40/8) – такая же скорострельная система. Действует на меньшем расстоянии, но с большей мощностью.

Light Compression Blaster (20/2/80/64/11) – облегченная версия своего старшего собрата.

Heavy Compression Blaster (20/2/160/128/11) – одно из самых радикальных средств уничтожения в игре. С его помощью можно уничтожать целые отряды противников. Хотя удовольствие отнюдь не из дешевых.

Таблица оружия по классу Energy

Название оружия	Дальность стрельбы	Выстр. за ход	Энергии на один выстрел	Повр. щита	Повр. корпуса	Тех. уровень
SE 400 Laser.	10	1	20	50	10	0
SE 660 Laser	15	1	27	75	15	0
SE 1000 Laser Cannon	20	1	36	120	24	1
Blast Mortar	15	1	15	75	15	1
SC 400 Compression Laser	10	1	18	50	20	2
SC 1000 Compression Laser	20	1	36	120	48	2
SCX Compression Laser	15	1	48	180	72	2
SP 500 Light Pulse Laser	10	1	30	150	30	6
SP 750 Standard Pulse Laser	15	1	36	240	48	6
SP 1200 Magna Pulse Laser	20	1	45	360	72	6
SE 700 Laser Gatling	18	4	10	64	12	7
SP 800 Pulse Laser Gatling	10	2	24	160	40	8
Light Compression Blaster	20	2	15	80	64	11
Heavy Compression Blaster	20	2	25	160	128	11

Класс Plasma (плазменное оружие)

Для данного оружия характерны небольшая дальность, но чрезвычайно мощное воздействие как на защитное поле, так и на корпус противника. Таким образом, плазменное оружие можно отнести к весьма действенному, хотя оно и потребляет довольно много энергии.

Plasma Cannon (9/1/150/75/3) — первое плазменное оружие. Потребляет много энергии, но и наносит впечатляющие повреждения защитным полям и броне противника.

Heavy Plasma Cannon (9/1/300/150/3) — благодаря удвоенной мощи эта тяжелая плазменная пушка способна расправиться с небольшим противником буквально с первого выстрела. На начальном этапе довольно действенное оружие.

Plasma Beam (12/1/270/135/7) — продукт высоких технологий. Представляет собой плазменную пушку с увеличенной дальностью, хотя и несколько проигрывающую по мощности.

Plasma Mortar (12/2/80/40/7) — усиленный, с помощью принесения в заряд плазмы, вариант Blast Mortar.

Fusion Flamer (9/1/128/96/8) — второе поколение плазменного оружия. Отличается меньшим потреблением энергии и меньшей массой.

Fusion Cannon (9/1/192/128/8) — мощное энергетическое оружие, однако ничем особенным не выделяется.

Fusion Annihilator (9/1/288/192/8) — довольно страшное оружие. Относится к группе универсальных средств поражения.

Fusion Mortar (12/2/108/72/10) — следующее поколение мортир. Очень хороша с точки зрения атаки на бездумно сгруппировавшегося противника. Единственная из всего класса, потребляющая боеприпасы (24 заряда).

Fusion Gatling (9/4/90/60/12) — своеобразный плазменный пулемет. Ему все равно, что «крошить» — щит или корпус. Действует весьма впечатляюще.

Таблица оружия по классу Plasma

Название оружия	Дальность стрельбы	Выстр. за ход	Энергии на один выстрел	Повр. щита	Повр. корпуса	Тех. уровень
Plasma Cannon	9	1	50	150	75	3
Heavy Plasma Cannon	9	1	75	300	150	3
Plasma Beam	12	1	60	270	135	7
Plasma Mortar	12	2	16	80	40	7
Fusion Flamer	9	1	30	128	96	8
Fusion Cannon	9	1	45	192	128	8
Fusion Annihilator	9	1	60	288	192	8
Fusion Mortar	12	2	18	108	72	10
Fusion Gatling	9	4	15	90	60	12

Класс Missiles (ракетное оружие)

Это вооружение предназначено для расправы над незащищенными рельефом противниками. Ценно тем, что не потребляет энергии при запуске, что позволяет вести огонь без потери подвижности, однако пригодно лишь как вспомогательное оружие. Для этого класса важен параметр, отображающий число выстрелов без перезарядки (Ammo). Этот параметр будет подставлен в начале строки параметров, так что теперь радиус действия будет отображаться второй цифрой и т. д.

SP Missile Launcher (10/30/1/0/50/0) – простейшие ракеты, дешевые и легкие.

SG Misssle Launcher (10/30/1/0/75/0) – самонаводящиеся ракеты, обладающие большей точностью поражения на дальней дистанции и большей разрушительной мощью.

MY Rocket Launcher (6/20/1/0/50/1) – набор ракет, наполненных миниракетами, которые при взрыве поражают площадь диаметром в три клетки.

Jihad Missile System (1/2/1/0/160/1) – оружие «вызываю огонь на себя». Подрыв такой ракеты стоит производить только в том случае, если противник на следующем ходу все равно нанесет большие повреждения. А так подрыв такой ракеты эквивалентен броску гранаты под ноги. Врага может и не убить, а самого точно покалечит.

Micro Missile Launcher (24/15/3/0/30/2) – система залпового огня, стреляющая небольшими НУРСами. Довольно действенно как система вооружения для роботов с основным энергетическим оружием.

SP2 Heavy Missile Launcher (8/30/1/0/100/3) – система сдвоенного запуска ракет марки SP.

Katusha-Z Rocket System (6/30/1/0/50/4) – названная в честь знаменитой «Катюшы» ракетная установка, чей залп покрывает площадь размером в 4 – 5 клеток в диаметре.

SPX Rapid Missile System (20/30/4/0/48/6) – скорострельная модификация самой первой ракетной установки. Весьма приятное вспомогательное оружие.

Saturation Missile Launcher (5/25/1/0/75/6) – усиленная версия MY Rocket Launcher. Покрывает огнем большую площадь с несколько более значительным разрушительным эскортом.

Hunter-Killer Missile Launcher (8/30/1/0/200/7) – тяжелые самонаводящиеся ракеты, поражающие цель с большой точностью. Обладают значительной разрушительной силой.

H-K Rapid Missile System (16/30/4/0/80/9) – мощная система залпового огня, созданная на базе облегченного варианта ракет Hunter-Killer.

Heavy Saturation Rocket System (4/25/1/0/150/10) – тяжелая система запуска кассетных ракет.

System HOG Missile Launcher (1/2/1/0/1200/11) – оружие типа Jihad, только в десять раз сильнее. Запуск ракеты Hammer of God (молот Божий) выглядит впечатляюще.

Rapid Saturation Rocket System (8/30/2/0/135/13) – грозная переделка системы SPX под кассетные ракеты. Смерть всем, кто попадется на прицел, со снятым щитом.

Таблица оружия по классу Missile

Название оружия	Боезап.	Дальн. выстр.	Выстр. за ход	Энергия на один выстр.	Повр. щита	Повр. корпуса	Тех. ур-нь
SP Missile Launcher	10	30	1	0	0	50	0
SG Misssle Launcher	10	30	1	0	0	75	0
MY Rocket Launcher	6	20	1	0	0	50	1
Jihad Missile System	1	2	1	0	0	160	1
Micro Missile Launcher	24	15	3	0	0	30	2
SP2 Heavy Missile Launcher	8	30	1	0	0	100	3
Katusha-Z Rocket System	6	30	1	0	0	50	4
SPX Rapid Missile System	20	30	4	0	0	48	6
Saturation Missile Launcher	5	25	1	0	0	75	6
Hunter-Killer Missile Launcher	8	30	1	0	0	200	7
H-K Rapid Missile System	16	30	4	0	0	80	9
Heavy Saturat. Rocket System	4	25	1	0	0	150	10
System HOG Missile Launcher	1	2	1	0	0	1200	11
Rapid Saturat. Rocket System	8	30	2	0	0	135	13

Класс Cannons (пушечное вооружение)

Основу этого класса составляют орудия, предназначенные для поражения целей, у которых снято силовое поле. Так же как и в классе Missile, здесь будет дано количество боеприпасов без перезарядки.

20 mm Autocannon (30/10/2/0/24/0) – простейшая автоматическая пушка. Единственное преимущество – изрядный запас боеприпасов.

50 mm AutoCannon (18/15/2/0/32/0) – более мощная автоматическая пушка.

120 mm AutoCannon (12/20/1/0/90/1) – мощное автоматическое орудие, ведущее огонь 10-килограммовыми снарядами из обедненного урана.

30 mm Chain (24/10/2/0/35/1) – пушка системы «Вулкан».

200 mm HEAP Gun (8/25/1/0/110/1) – орудие, стреляющее массивными снарядами, совмещающими в себе свойства фугаса и коммулятивного снаряда.

40 mm Range Cannon (24/30/2/0/30/1) – своеобразное «снайперское» оружие, способное поражать цели на большой дальности и даже, в некоторой степени, наносить повреждения цели с неснятым защитным полем.

Electro-Fletchett Cannon (30/10/1/60/60/1) – очень полезное оружие, представляющее собой электрический дробовик. Каждая картечина несет энергетический заряд. Таким образом, это оружие способно в равной мере поражать как защитное поле, так и корпус оппонента.

Devastrator Chain Gun (30/10/3/0/32/4) – 30 mm Chain с повышенной скорострельностью и большим боезапасом. Это оружие обладает вполне приличной разрушительной силой.

260 mm Auto Mortar (15/20/1/0/120/4) – этот миномет-мортира, в отличие от своих энергетических собратьев, не способен поражать защитное поле.

210 mm X-HEAP Cannon (15/20/1/0/140/4) – это оружие является синтезом Ranger Cannon и 200 mm HEAP Gun. При снятом защитном поле наносит серьезные повреждения. Когда поле не снято, это орудие, конечно, теряет значительную часть своей разрушительной мощи, однако не в такой степени, как остальные.

90 mm Accelerator Cannon (20/12/2/15/75/6) – автоматическая пушка, каждый снаряд которой несет энергетический заряд, способный в малой степени разрушать защитное поле.

100 mm Accelerator Cannon (24/12/2/24/120/10) – усиленная версия предыдущего оружия.

280 mm ATX (18/25/1/60/480/13) – это орудие разгоняет снаряд до гигантских скоростей, когда по всей видимости начинается поверхностное плазмообразование. Орудие ужасающей мощности.

Таблица оружия по классу Cannon

Название оружия	Боезап.	Дальн. выстр.	Выстр. за ход	Энергии на один выстрел	Повр. щита	Повр. корпуса	Тех. ур-нь
20 mm Autocannon	30	10	2	0	0	24	0
50 mm AutoCannon	18	15	2	0	0	32	0
120 mm AutoCannon	12	20	1	0	0	90	1
30 mm Chain	24	10	2	0	0	35	1
200 mm HEAP Gun	8	25	1	0	0	110	1
40 mm Ranger Cannon	24	30	2	0	0	30	1
Electro-Fletchett Cannon	30	10	1	20	60	60	1
Devastator Chain Gun	30	10	3	0	0	32	4
260 mm Auto Mortar	10	12	1	0	0	120	4
210 mm X-HEAP Cannon	15	20	1	0	0	140	4
90 mm Accelerator Cannon	20	12	2	18	15	75	6
100 mm Accelerator Cannon	24	12	2	24	24	120	10
280 mm ATX	18	25	1	0	60	480	13

Класс ELF (Electron Flux — оружие на базе излучения потока электронов)

Оружие данного класса характеризуется малой дальностью, но имеет очень полезную особенность — атакует корпус противника, игнорируя защитное поле. Оружие этого класса также довольно энергоемкое. В целом складывается впечатление, что им чрезвычайно удобно отправлять к праотцам небольших противников, забывших, что надо держаться на расстоянии.

Light ELF Whip (2/1/0/50/1) — простейший электронный хлыст.

Medium ELF Whip (1/1/0/60/1) — электронный хлыст, обладающий большим зарядом, чем предыдущее оружие.

Heavy ELF Whip (2/1/0/75/1) — самый мощный из электронных хлыстов.

Auto ELF (2/3/0/20/3) — система разрядников, хотя и обладающих меньшим зарядом, но зато способных произвести до 3 разрядов за один ход.

Chain ELF (2/4/0/25/5) — более мощная система разрядников, способная нанести даже большие повреждения, чем тяжелый электронный хлыст.

ELF Mortar (12/3/0/40/10) — одна из самых действенных мортир в игре, если надо обстрелять скопление противников.

Таблица оружия по классу ELF

Название оружия	Дальность стрельбы	Выстр. за ход	Энергии на один выстрел	Повр. щита	Повр. корпуса	Тех. уровень
Light ELF Whip	2	1	40	0	50	1
Medium ELF Whip	1	1	50	0	60	1
Heavy ELF Whip	2	1	60	0	75	1
Auto ELF	2	3	10	0	20	3
Chain ELF	2	4	10	0	25	5
ELF Mortar	12	3	16	0	40	10

Класс Advanced Technology (высокотехнологичное оружие)

Для этого оружия характерно использование энергетических лучей и потоков элементарных частиц в качестве поражающего фактора.

ElectroMagnetic Pulse (5/1/150/0/1) — в этом оружии использовано для поражения защитного поля противника влияние электромагнитного излучения. Данный вид не способен поражать корпус противника.

EMP Beamer (15/1/250/0/4) – мощное оружие, рассчитанное также на снятие защитного поля противника.

Particle Beam Weapon (13/1/100/100/4) – первый представитель семейства оружия на основе потока элементарных частиц. В отличие от последующих версий данного оружия, этот вариант ориентирован на равное по силе воздействие на защитное поле и корпус противника.

Light Particle Gun (20/1/15/75/5) – легкий излучатель потока элементарных частиц, рассчитанный на поражение незащищенных корпусов.

Medium Particle Gun (20/1/24/120/5) – излучатель потока элементарных частиц средней мощности.

Heavy Particle Gun (20/1/36/180/5) – тяжелый излучатель.

Super Heavy Particle Gun (20/1/40/240) – самое тяжелое орудие-излучатель данного вида.

Neutron Beam Weapon (20/1/200/200/7) – продукт синтеза разнообразных технологий. Данное оружие с одинаковой легкостью крушит и защитные поля, и корпуса вражеских роботов.

Neutron Gun (20/1/24/120/7) – облегченный вариант предыдущего оружия, потребляющий меньше энергии и нацеленный, в основном, на поражение корпусов вражеских машин.

Thermal Lance (1/1/300/300/8) – продукт дальнейшего развития технологии плазменного оружия. Термическое копье способно разрушать равно эффективно и защитные поля, и корпуса роботов. Вот только один недостаток – действует только в упор.

Thermal Needler (15/1/0/100/9) – специальное орудие, созданное на основе плазменных технологий и способное наносить повреждения корпусу, минуя защитное поле.

EMP Blaster (15/2/300/0/9) – мощнейшее орудие для уничтожения вражеских защитных полей.

ATN Autocannon (18/6/0/40/12) – автоматическая плазменная пушка. Наносит тяжелые повреждения корпусу, полностью игнорируя защитное поле.

Не удивляйтесь тому, что список оружия столь обширен и некоторые его варианты похожи друг на друга. Это связано с тем, что на разные шасси устанавливается разное оружие. То есть имеется в виду то, что установить на какую-либо машину всякое оружие не получится. Мало того, что имеются только ракетные подвески, но и другие подвески на различных шасси тоже имеют специализацию по различным классам оружия. Так, например, шасси Demon можно серьезно вооружить только энергетическим оружием, а шасси Giant – пушечным.

У вас также существует возможность установить ряд вспомогательных устройств на шасси ваших машин. Их назначение довольно разнообразно:

Electronic Counter Measures – устройство, предназначенные для усложнения прицельного огня по машине, снабженной данным устройством.

Таблица оружия по классу Advanced Technology

Название оружия	Дальность стрельбы	Выстр. за ход	Энергии на один выстрел	Повр. щита	Повр. корпуса	Тех. уровень
ElectroMagnetic Pulse	5	1	32	150	0	1
EMP Beamer	15	1	36	250	0	4
Particle Beam Weapon	13	1	40	100	100	4
Light Particle Gun	20	1	18	15	75	5
Medium Particle Gun	20	1	24	24	120	5
Heavy Particle Gun	20	1	33	36	180	5
Super Heavy Particle Gun	20	1	36	40	240	6
Neutron Beam Weapon	20	1	60	200	200	7
Neutron Gun	20	1	24	24	120	7
Thermal Lance	1	1	80	300	300	8
Thermal Needler	15	1	40	0	100	9
EMP Blaster	15	2	24	300	0	9
ATN Autocannon	18	6	16	0	40	12

Single Band ECM — уменьшает вероятность попадания на 5 процентов.

Zerosignal Dampener — уменьшает вероятность попадания на 10 процентов.

Variable Ghost Pulser — уменьшает вероятность попадания на 15 процентов.

Electronic Image Dispencer — уменьшает вероятность попадания на 20 процентов.

Active Offsource Jamming — уменьшает вероятность попадания на 25 процентов.

Mining — устройства для добычи руды (кучки камешков на карте, чем больше кучка, тем больше руды на клетке). Данные устройства лучше всего использовать после боя, когда площадь уже очищена от противников. Все устройства имеют определенную емкость и свойства.

Bertrand Ore Extractor — то, что называют рабочей лошадью. Не обладает особыми свойствами и имеет емкость в 400 единиц.

Low Energy Extractor — этот добывающий комбайн рассчитан на применение в районах боевых действий. Обладает сниженным потреблением энергии. Емкость — 400 единиц.

Fueller Analyzer Extractor — комбайн, повышающий сбор на участках с низкой концентрацией руды. Емкость — 500 единиц.

Maxim Extractor — комбайн, приспособленный для сбора больших объемов руды. Емкость — 1600 единиц.

Improved Extractor — синтез всех достоинств предыдущих моделей. Емкость — 1200 единиц.

Anti-Gravity — антигравитационное устройство, обеспечивающее снижение веса машины. Способно существенно поднять скорость на планетах с нормальной и высокой гравитацией.

Repair — устройства данного типа предоставляют возможность ремонта на поле боя. При их выборе появится схема вашего робота, где различным цветом будут отображены поврежденные узлы. Для того чтобы произвести ремонт, укажите на данный узел и держите выделение до тех пор, пока узел не придет в удовлетворительное состояние или у вас не иссякнут проценты восстановления, предоставляемые устройством данного типа. Первым делом производите ремонт узла защитного поля и кабины жизнеобеспечения. По окончании ремонта нажмите клавишу «Done».

ProtoNanite Repair — обеспечивает возможность восстановления до 150 единиц состояния.

Partial NanoRepair — обеспечивает возможность восстановления до 250 единиц состояния.

Enchanced NanoRepair — обеспечивает возможность восстановления до 350 единиц состояния.

True Nanorepair — обеспечивает возможность восстановления до 400 единиц состояния.

Nanorepair Glands — обеспечивает возможность восстановления до 450 единиц состояния.

Self-Detonator — устройство самоликвидации. Оснащенные подобным устройством машины представляют из себя бегающую мину. Однако это слишком уж дорогой способ ведения войны. Реально применим в том случае, если в сетевой игре вы имеете намерение подложить таким образом окружающим «свинью».

Sensor Amplifier — увеличивает радиус сканирования устройств обнаружения ваших машин.

Shield Amplification Crystal — устройство, увеличивающее скорость регенерации защитного поля.

OverDrive Node — увеличивает скорость шасси на 15 процентов. В отличие от антигравитационного устройства, может устанавливаться с пользой в нескольких экземпляров на одну машину.

Re-Supply Drones — устройства, способные пополнять боезапас ваших машин прямо на поле боя (бравые Гавроши), если ваш посадочный модуль присутствует на поле битвы. Чем выше версия данного устройства, тем большее расстояние до модуля является максимально возможным для дозаправки, а также большее число маленьких Гаврошей прячется в недрах вашей машины.

Приведем краткий перечень команд, встречающихся в процессе управлением конфигурацией ваших роботов:

Purchase — приобрести что-либо.

Sell — продать шасси и установленное на нем оборудование.

Cancel — отменить произведенные на данном этапе действия.

Done — одобрить сделанные изменения и продолжить.

Repair — починка одного конкретного шасси.

Repair Fleet — починка всех поврежденных в бою шасси одновременно.

Return to Herc Base — выход в меню базы.

Bioderm Facility

Перед вами фабрика для производства, с точки зрения создателей игры, идеальных бойцов всех времен и народов. Хотя, в принципе, известно, что лучше всего воюет тот, кто призван защищать свою страну от нападения или по крайней мере знает и осмысленно принимает то, за что идет умирать. Однако здесь «Иваны, родства не помнящие» призваны стать той силой, что защитит человечество.

Biovat

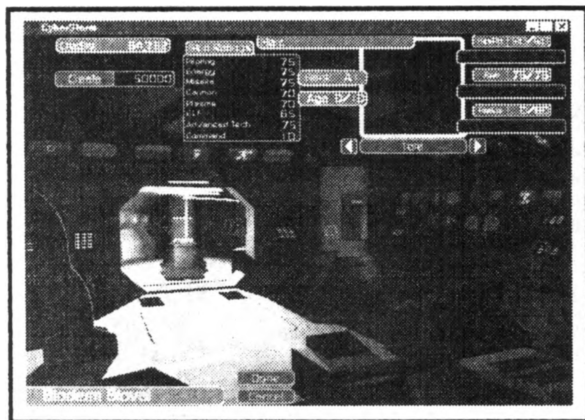
Центр клонирования. Здесь из генетических матриц создаются пилоты, способные переносить гигантские перегрузки, идти на смерть без колебаний и вообще не привыкшие задавать ненужные вопросы.

В начале игры после прохождения тренировочной миссии вы располагаете 20 матрицами для клонирования. Каждая матрица содержит информацию о различных клонах, отличающихся по параметрам и стоимости.

Клон имеет определенный ранг (с повышением которого увеличиваются на единицу все полезные параметры у клона) и возраст (при создании равен нулю, растет только тогда, когда клон участвует в боевых действиях, так как все остальное время доблестные бойцы проводят в состоянии криогенного сна), по достижение которого клон просто отдает безальтернативно концы. Каждый клон имеет следующие параметры:

Health — здоровье вашего воина. Состоит из двух цифр: текущего и максимального. Как только текущее достигнет нуля, то оп — и нет героя, помер. Восстанавливать здоровье можно и в бою (там это происходит автоматически при помощи системы жизнеобеспечения высокого уровня, если таковая имеется) или на базе, в госпитале (Medvat) с помощью опции Regen.

Genetic Stability — генетическая стабильность. Показатель того, как вообще себя чувствует данный воин, ведь не стоит забывать, что это клон и по вашему недосмотру бедняга может просто распасться на плазму. Генетическая стабильность уменьшается в двух случаях: во-первых, при попадании в сражении, во-вторых,

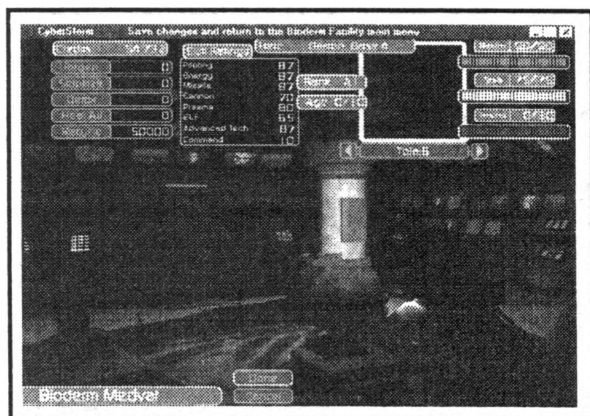


при использовании стимуляторов типа Juckup. Будьте внимательны, так как при половинном падении уровня генетической стабильности (признак — посиневшее лицо) параметры умений клона уменьшаться, а при падении уровня стабильности до нуля ваш герой довольно быстро отключится сначала от боя, а потом и от мира живых. Существуют четыре способа поднять генетическую стабильность: первый из них заключается в применении стимуляторов Placidex прямо на поле боя, что, правда, чревато повышением уровня токсина в крови; второй из них автоматически действует при наличии у ваших клонов некоторого количества умения Command Bioderm (все клоны (включая самого стабилизирующего), в радиусе трех клеток от машины героя с таким параметром повышают свою генетическую стабильность в размере половины от величины этого параметра); третий способ присутствует у машин, оснащенных высокотехнологичными системами жизнеобеспечения, от хода к ходу снижающими различные отрицательные изменения в организме клона; четвертый способ заключается в применении уже на базе в госпитале опции Stabilize.

Toxin Level — уровень загрязненности крови клона. Повышается при применении любых стимуляторов. Не дайте вашему герою загнуться от отравления, так как при достижении максимального уровня загрязненности крови клон не только перестает воспринимать стимуляторы, но и начинает потихоньку терять здоровье и генетическую стабильность, то есть начинается обвальный процесс гибели клона. Старайтесь поменьше пользоваться стимуляторами любого вида, а лучше вообще не надо, и тогда эта проблема у вас не возникнет. Исключение представляют собой сетевые поединки, когда клонов не жалко. Вообще, проблема решается двумя путями: первый — оснастите машины хорошими системами жизнеобеспечения, а второй способ — примените опцию Detox в госпитале на базе.

Skill Ratings — умения данного пилота (в процентах) в области пилотирования шасси, ведения огня из всех классов оружия, применения команды на повышение генетической стабильности. Изначально каждый тип клонов имеет определенные возможности, которые, однако, можно повысить как в процессе ведения боя, так и с помощью проведения платных тренировок (во буржуи, даже с защитников деньги дерут) по определенным параметрам (опция VR Training и просто нажимаете на прямоугольники с суммой у интересующего параметра). Когда вы закончите выбирать и остановите свой выбор на конкретном экземпляре, можете нажать кнопку Create и выбранный клон пополнит ваш отряд.

Medvat



Госпиталь, где проводится лечение раненных противником и потравленных своим орлом-командиром клонов, а также, применим мягкую формулировку, «усыпление» (Recycle) более не угодных начальству экземпляров. Выберите клона из вашей команды и можете приступать к следующим операциям:

Regen – исцеление раненого бойца.

Stabilize – повышение уровня генетической стабильности клона.

Detox – вывод токсинов из организма клона.

Heall all – исцеление, генетическая стабилизация и вывод токсинов из организмов у всех членов вашего отряда. Лучше пользоваться именно этой опцией, чтобы случайно не забыть кого-нибудь. Не надейтесь, что если по вам не стреляли, то все в порядке. На некоторых планетах природа настолько «дружелюбна» по отношению к человеку, что даже от пребывания на таких планетах у клонов изрядно «портится аппетит».

Recycle – переработать клона на протоплазму. Соответственно получите означенную сумму. Вот так, жил клон и сражался, а мы его вместо благодарности – чик и в банку. Не гуманно как-то получается.

VR Training – просто выберите одного из своих бойцов и прокрутите означенным выше способом на виртуальном тренажере. Стоит использовать до того, как вы пошлете клона в бой, а не после того, как вы его из этого боя привезете (не надо применять опыт Красной Армии).

Для тренировки доступны следующие параметры:

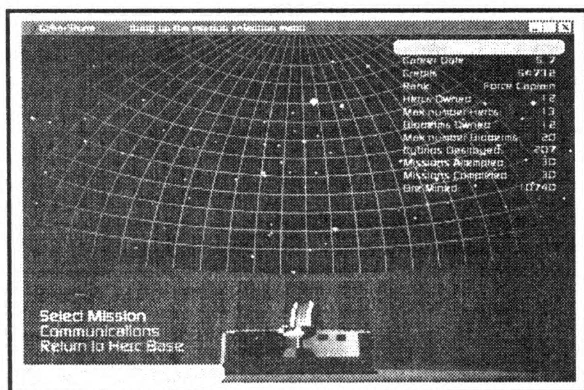
Piloting – способность к управлению шасси. Чем выше данная способность, тем меньше энергии потратит пилот на преодоление участка местности и тем меньше шансов у противников поразить его машину.

Energy – способность применять энергетическое оружие.

Missile – способности к стрельбе ракетами.

Cannon – способности к стрельбе из различных орудий.

Plasma – способности к использованию оружия на базе высокотемпературной плазмы.



Electron Flux – способности к применению оружия, созданного на основе процесса испускания потока электронов, наносящих повреждения непосредственно корпусу цели.

Advanced Technology – способность к применению оружия, созданного на базе более высоких технологий.

Command – только некоторые из клонов имеют возможность управлять процессом генетической стабилизации. Тренировки этих способностей очень дорогие.

Link

Управление структурой вашего отряда. Все управление сводится к тому, кто на какой машине ездит. Эти действия производятся с помощью набора из четырех команд:

Link – назначить клона к управлению свободными шасси из списка.

Unlink – отстранить клона от управления текущим шасси(если оное имеется).

Unlink all – отстранить всех клонов от управления.

AutoLink – отнюдь не самая хорошо работающая опция. Она назначает самому дорогому пилоту самого дорогого робота и т. д. В идеале же каждому роботу, несущему определенный набор вооружения, стоит назначать того пилота, чьи способности к управлению данным оружием достаточно высоки. Программно этого добиться не сложно, но, видимо, ребятам из Sierra не хотелось ломать голову.

Return to Herc Base – выход из Bioderm Facility в главное меню базы.

Herc Command Center

Здесь осуществляется выбор задания и содержится информация о вашей карьере.

Career Status – здесь содержится информация о вашей карьере:

Career Date – дата от начала карьеры.

Credits – сумма на вашем счету.

Rank – всего в игре насчитывается 13 званий, с получением 12 из которых вы получаете доступ к соответствующему техническому уровню, большему максимально доступному числу машин и клонов в вашем отряде, а также новым уникальным клонам.

Каждое новое повышение увеличивает набор оружия и доступных основных и вспомогательных устройств, так что получив новое звание, произведите, если есть деньги, перевооружение и переоснащение вашего отряда.

Таблица званий

Звание	Число клонов	Число шасси	Новые шасси
1 Unit Leader	4	4	Shadow, Remora, Sencei, Ogre, Giant
2 Unit Captain	6	6	
3 Squad Leader	9	8	Demon
4 Squad Captain	12	10	
5 Squad Commander	14	12	
6 Force Leader	17	15	Reaper
7 Force Captain	20	17	
8 Combat Leader	23	19	
9 Combat Captain	26	21	Juggernaut
10 Comdat Commander	30	23	
11 Battle Leader	34	26	
12 Battle Captain	37	27	
13 Herc Commander	40	28	

Herc Owned — число машин в вашем отряде на данный момент.

Max Number Hex — максимально возможное число машин в вашем отряде.

Bioderms Owned — число клонов в отряде.

Max Number Bioderms — максимально возможное число клонов в отряде.

Cybrids destroyed — число уничтоженных вашим подразделением противников.

Missions Attempted — число заданий, на которые было направлено ваше подразделение.

Missions Completed — число успешно выполненных заданий.

Ore Mined — количество руды непосредственно извлеченной вашими машинами.

Select Mission — выбор задания для прохождения. Каждое задание имеет определенную длительность (от одного до трех месяцев). Существует несколько видов заданий:

Training — существует одна-единственная миссия (задание), которая доступна лишь в начале.

Mining — самое выгодное задание. Противников обычно не много. Существуют два способа выполнить это задание. Первый заключается в том, чтобы собрать

указанное количество руды и быстро удрать. Второй способ наиболее денежный. Надо перебить всех противников на карте, и тогда даже несобранная руда станет вашей.

Reconnaissance — задание по сбору информации о противнике. Требуется обнаружить вражескую базу.

Quick Assault — быстрая атака с орбиты прямо на голову противнику. Вам не придется искать врага, он сам вас встретит. Практически это задание представляет собой некоторую, правда весьма условную, имитацию встречного боя.

Military — просто боевое задание. Может быть: защита своих наземных сооружений, поиск и уничтожение вражеских сооружений или поиск и уничтожение вражеского мобильного отряда.

Elite Military — уничтожение главной вражеской опорной базы в системе. Всего в игре три таких задания. Они считаются наиболее сложными.

При выполнении заданий идут начисления за каждую уничтоженную единицу противника. Также идут начисления за собранную в процессе выполнения не Mining-заданий руду. Поэтому не рекомендуется покидать поле до тех пор, пока вы не будете уверены в том, что на нем нет руды или рудой не забиты уборочные комбайны на ваших машинах.

Communications — здесь собрана помощь по игре (Tutorials) и просмотр сообщений о присвоении вам очередных званий (Previus Promotion).

Launch Mission — отбытие на задание. Для того чтобы отправиться на задание, необходимо иметь хотя бы одну машину с пилотом и выбранное задание.

Проведение боя

Разнообразие боевых операций нельзя отнести к особым достоинствам этой игры, так как практически любое задание, если вы хотите выжать из него максимальное вознаграждение, сводится к тому, что противник должен быть на корню изничтожен, а вся руда, имеющаяся на карте, собрана в комбайны ваших машин.

По высадке на планету, ваш отряд изначально сосредоточен у посадочного модуля, если таковой имеется. Ваше задание повторяется каждый раз в начале хода. Игра не разделена на отдельные фазы, поэтому и перемещения и стрельба происходят без особых оговорок. Вы можете перемещать вашу машину, вести огонь из нее или совмещать оба занятия одновременно, причем можно походить одной машиной, пострелять из нее и перейти на другую, повоевав и на ней, после чего вернуться к управлению первой. Уничтожив всех противников, можете заняться сбором руды (если ее не предложат собрать автоматически). После чего возвращайтесь на свой корабль и благополучно улетайте восвояси (в тех случаях, когда нельзя воспользоваться командой Leave Battle).

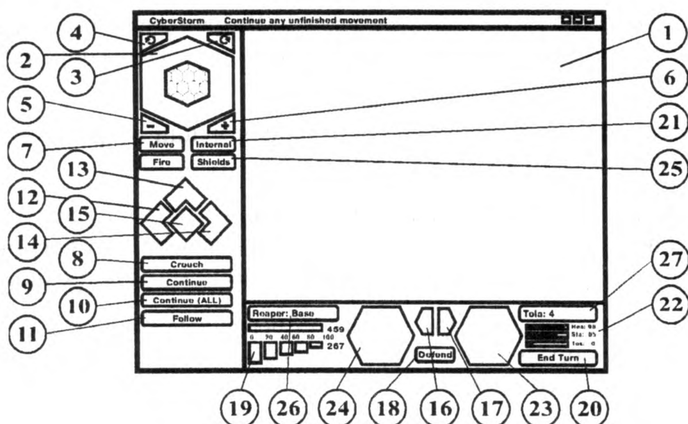


Рис. 1

Управление подразделением в бою

Перед вами вид экрана при проведении операций (рис. 1). Все возможности управления представлены на нем. Основную часть экрана монитора занимает обзорный экран поля битвы. На этом экране также появляются время от времени сообщения о происшествиях за время операции. Именно на этом экране вы контролируете перемещения ваших машин и управляете их огнем.

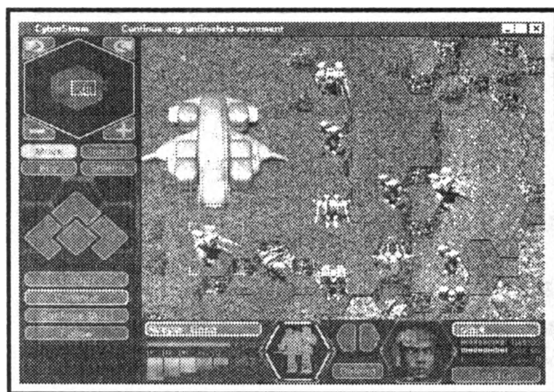
Главный экран находится в своеобразной рамке из различных меню, чье назначение — контроль движений, огня робота и управление внешними устройствами, а также вывод информации о состоянии робота и пилота.

Обзор и управление навигацией машины

В игре существуют две возможности обзора, два вида.

Первый — главный экран (1), на котором отображается информация о расположении машин, сооружений и рельефе местности. Черным цветом отмечены клетки, которые вообще не были просканированы, а серым цветом (через него виден рельеф местности) отображаются клетки, не охваченные на данный момент сканерами, но ранее разведанные.

Второй — мини-карта (2). Она предоставляет обзор всего поля проведения операции. Территории, которые не были исследованы сканерами ваших машин, обозначены на ней черным. Ваши подразделения и строения обозначены белым цветом, подразделения и строения Cybrid, находящиеся в зоне действия ваших сканеров, — желтым. Вы можете быстро перемещаться по всему полю в обычном для таких карт порядке, то есть подведя курсор (он примет форму четырех стрелок, указывающих в разные стороны) и нажав левую кнопку мышки, вы переместите окно главного экрана на интересующий вас участок территории (подобную операцию, хотя и чуть медленнее, можно проводить с помощью клавиш



управления курсором). Вокруг карты находятся четыре кнопки: первые две (на них изображены стрелки) поворачивают обзор соответственно по часовой (3) и против часовой (4) стрелки на 90 градусов; вторые две кнопки (на них изображены «минус» и «плюс» (5 и 6)) обеспечивают уменьшение и увеличение масштаба изображения на главном экране. На мини-карте может отображаться различная информация. Для того чтобы изменить текущую информацию на мини-карте, либо воспользуйтесь ниспадающим меню (нажмите на синюю полосу наверху экрана, и оно появится), либо просто нажмите клавишу «М». Появится возможность выбора между отображением информации:

Show Elevation – выделить возвышенности;

Show Terrain Colors – отображать информацию о рельефе цветами главного экрана;

Show Terrain Type – отображать информацию о типе рельефа (возвышенность, низменность и т. п.);

Show Sensor Range – красным цветом на карту будет наложена маска сканирования;

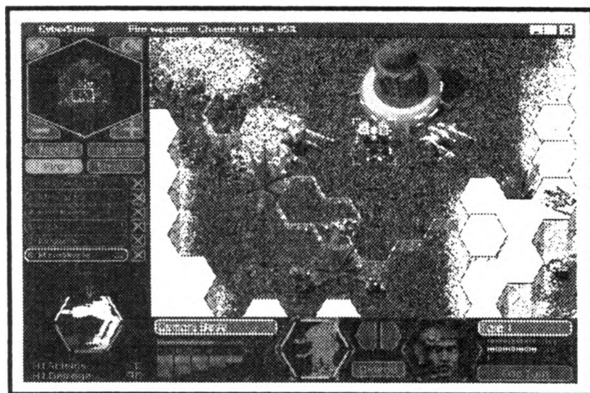
Show Ore Location – показать на карте залежи руды.

При управлении роботом стоит учитывать рельеф местности. Оценить, сколько энергии будет затрачено при передвижении по данному отрезку, можно, указав курсором на элемент рельефа и нажав правую кнопку мыши. Вам будет сообщена высота данного участка (Height), энергетические затраты на его преодоление (Move cost) и преимущества (недостатки), если есть предоставляемые этой клеткой для обороны (Bonus (Def) и Bonus (Off)), позволяющие уменьшить вероятность попадания противника по вашей машине.

Управление передвижением машин

Обозначение текущего выбранного робота показывается в окошке 26. Управления передвижением робота осуществляется с помощью мыши и меню «Move» (7).

Для управления перемещением робота на главном экране укажите конечный пункт требуемого перемещения. Компьютер сам предложит вам оптимальный маршрут для достижения означенной точки, при этом на шкале реактора (19) желтым цветом будет показано, сколько энергии будет потреблено (красное – уже потребленная энергия, зеленое – доступная энергия). Зеленым будут обозначе-



ны клетки, которые могут быть достигнуты на текущем ходу, красным — клетки недостижимые за данный ход. Если вас устраивает выбранный маршрут, то нажмите еще раз на ту же клетку. Если цель не достигнута за один ход, то на следующем ходу нажмите клавишу «Continue» (9) в меню «Move».

В меню «Move» присутствуют 3 кнопки:

Crouch/Stand (8) — присесть на корточки. В положении «присед» у противника меньше возможностей поразить вашу машину. Команда Stand означает принять положение «стоя». В таком положении в ряде случаев удобнее вести огонь (если вы удачно спрятались за чем-то, то, чтобы попадать по врагу, вам придется выглядывать оттуда).

Continue All (10) — всем машинам продолжить движение, начатое на предыдущем ходу.

Follow (11) — повторение команды на движение, полученной предыдущей машиной.

Существуют еще 4 кнопки, расположенные над выше указанными в форме следа:

(12) — поворот корпуса влево;

(13) — шаг на одну клетку вперед;

(14) — поворот корпуса вправо;

(15) — прервать движение.

Для того чтобы переключаться с машины на машину, воспользуйтесь либо непосредственным указанием на нужный экземпляр (либо укажите мышкой, либо воспользуйтесь ниспадающим меню и его пунктом (Units)), либо последовательным переключением между машинами с помощью кнопок в форме стрелок (16 и 17) между изображением робота и его водителя внизу экрана. Находящаяся под этими кнопками кнопка «Defend» (18) предназначена для выведения данной машины из циклического списка переключения между вашими шасси.

Существует возможность загрузки машины в корабль, для этого укажите конечным пунктом назначения любую клетку из занимаемых вашим транспортом. Когда будет задан вопрос «Enter Herc Carrier...» выразите свое согласие (Yes). После того как последняя машина загружена, с помощью ниспадающего меню выберите опцию «Leave Battle».

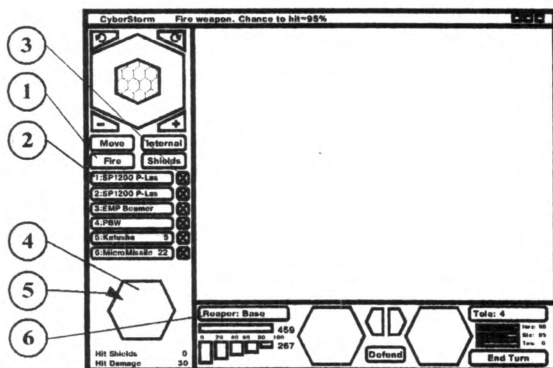


Рис. 2

Кнопка «End Turn» (20) служит для передачи хода противнику. Если противника на карте больше нет, то вам будет предложено покинуть карту. Но будьте внимательны, существуют задания, где такой выход равносилен потере команды, не загруженной в транспорт. В частности, это задание на обнаружение базы противника.

Прицеливание и ведение огня

Если вы решили открыть огонь по противнику, то первоначально следует осуществить прицеливание — наведение на цель. Для этого укажите курсором на тот объект, который вы хотите атаковать. Если возникла необходимость открыть стрельбу по незанятой противником клетке, то воспользуйтесь клавишей Ctrl и в комбинации с ней укажите курсором на клетку для атаки. На рис. 2 изображен экран прицеливания и ведения огня. При прицеливании во вражескую машину или объект появится схематичное изображение цели (4) под панелью с перечнем бортового вооружения, состояние ее щита и брони. Маркером красного цвета (5) на схематичной картинке будет отмечено направление, с которого производится атака. При попадании по корпусу или щиту соответствующая часть изображения моргает. При попадании по корпусу он сначала желтеет, а потом под воздействием последующих ударов начинает краснеть. Темно-красный цвет означает, что машина противника серьезно повреждена и находится на грани уничтожения. Стрелять можно из определенных портов конкретным оружием (2) (для этого нажмите на оружие из списка, с которым можно предварительно ознакомиться, нажав кнопку «Fire» (1)), в том случае если это оружие имеет зеленый цвет (доступно для стрельбы) или в произвольном порядке (компьютер сам придумает, из чего ему выстрелить), для чего используйте «щелчок» курсором по объекту, ранее взятому на прицел. Справа от наименования каждого оружия находится маленький квадратик (3). Наличие крестика в этом квадрате означает, что оружие доступно для ответной стрельбы, которая производится в том случае, если по вашему роботу открыт огонь (у противника все так же). Для того чтобы убрать или выставить крестик-отметку, укажите на квадратик. Оружие, потребляющее энергию (отсутствует показатель боеприпасов), получает ее от реактора и батарей

робота. Подобное оружие связано с энергосистемой машины и в случае ее повреждения может оказаться неспособным к ведению огня. Уровень энергии, потребляемый при выстреле из определенного оружия, отображается при наведении на название оружия курсора на шкале реактора (зубчатая шкала) и шкале батареи (6) (прямая шкала прямо над зубчатой). Оружие, использующее при стрельбе боеприпасы, крайне редко потребляет энергию для выстрела (особые модели), что делает его довольно привлекательным, особенно при добивании противника. Запомните, что существует особая категория оружия, способная вести стрельбу навесом по невидимой цели (indirect), представители которой имеют в названии имя Mortar (мортира или, более современно, миномет). Такое оружие способно поражать не только ту клетку, где разорвется заряд, но и соседние.

Внешние устройства

При нажатии кнопки «Internal» (см. рис. 1, 21), вам будет представлен список внешних устройств, установленных на данной машине.

Для того чтобы использовать те устройства, которые не задействуются автоматически при начале сражения и имеют надпись «Off»(выключено) укажите курсором на устройство, и оно будет включено («On»). Та же операция проделывается при выключении устройства.

Управление защитным полем

Защитное поле изначально распределяется вокруг ваших машин равномерно. При передвижении, пока не установлено местонахождение противника, такое распределение защитных полей оправдано, но при ведении боя желательно более рациональное распределение. Распределяйте щит таким образом, чтобы максимальный уровень поля приходился в наиболее вероятном направлении обстрела. Для изменения конфигурации защитного поля нажмите кнопку «Shields» (рис. 1, 25) и, управляя крестиком (просто укажите на него курсором и, удерживая левую клавишу, перемещайте в пределах гексагонального изображения щита), определите направление концентрации силовых полей. Цифры укажут вам на абсолютную величину поля с каждого направления. Кнопка «Equalize» равномерно распределит поле вокруг машины.

Состояние пилота

Для краткой справки о состоянии пилота (имя которого показано в окошке 27 на рис.1) предназначены три шкалы в правом нижнем углу (рис. 1, 22). Они отображают (сверху вниз) состояние здоровья, генетическую стабильность клона и уровень токсинов в его крови. За подробной информацией обращайтесь в окошко с физиономией пилота (рис. 1, 23). Указав туда курсором, вы попадете на экран с полным списком параметров пилота, включая все его навыки. В данном окне возможно управление стимуляцией клона. Стимуляторы Juckup повышают все параметры пилота на 6 процентов (эти временно приобретенные параметры падают со скоростью два процента за ход), но при этом уменьшают генетическую

стабильность на 5 процентов и увеличивают уровень токсина в крови на 10 процентов. Стимуляторы Placidex восстанавливают утраченную генетическую стабильность, но тоже привносят токсины в кровь. Для впрыскивания стимулятора нажмите на кнопку с соответствующей надписью. По окончании сеанса накачки вашего пилота боевыми наркотиками, нажмите «Done».

Уровень повреждений машины

Он отображается при нажатии на маленькое схематичное изображение данной модели (рис. 1, 24), вращающееся внизу экрана. Вам будет показано состояние данной машины.

Ниспадающее меню

На протяжении всей игры вам доступно так называемое ниспадающее меню, для вызова которого щелкните мышкой по заголовку окна игры. Различные пункты этого меню действуют в разные моменты.

Game

Save Game (Ctrl+S) — сохранение игры.

Load Game (Ctrl+L) — считывание игры.

Save Herc Configuration — сохранение конфигурации данного шасси. Этот пункт доступен только в режиме Manage Herc.

Load Herc Configuration — загрузить конфигурацию шасси. Этот пункт доступен только в режиме закупки роботов (Purchase New Herc).

Pref (Ctrl+P) — настройка опций анимации, звука, окон и т. п. Далее будут приведены наиболее важные пункты.

General

Herc Base Ambient Animation — разрешает (On) или отменяет (Off) мультипликацию в меню на базе.

Digital Sound Effect — уровень звуковых эффектов в игре. Рекомендуется средний.

Background Music — звуковое сопровождение. Также советуется выставлять на средний уровень.

Battle Animation

Battle Ambient Animation — количество мультипликации при проведении сражений.

Firing Detail (Commander and Others) — выставляется уровень прорисовки ведения огня вашими(Commander) и чужими (Others) машинами.

Animation Speed — скорость показа мультипликации.

Show Death Animation — показывать или нет мультипликацию гибели вашего клона.

Terrain

Terrain Scroll Speed — скорость сдвига экрана при управлении мышкой.

Detail Zoomed in — качество детализации на рельефе при увеличении изображения.

Detail Zoomed out — качество детализации при уменьшении изображения.

Exit Game (Alt+F4) — выход из игры.

Battle

Next Unit (>) — следующая машина.

Previus Unit (<) — предыдущая машина.

Defend (D) — выключить из циклического списка на один ход.

View

Movement Info (F2) — вход в меню «Move».

Weapon Info (F3) — вход в меню «Fire».

System Info (F4) — вход в меню «Internal».

Shields Info (F5) — вход в меню «Shields».

Herc Damage (F6) — обзор повреждений у машины.

Pilot Condition (F7) — состояние пилота. Применение стимуляторов.

World Condition (F8) — краткая информация о планете или спутнике, где происходит текущее сражение.

Mini-Map (M) — управление режимом отображения мини-карты.

End Turn (CTRL+E) — переход хода.

Leave Battle (CTRL+X) — выйти из боя.

Base (доступно только при нахождении на базе) — содержит в себе набор переходов на пункты главного меню базы.

Units (только во время боя) — целевое переключение на конкретную машину из списка всего вашего отряда.

Help — помощь.

Теперь вам лишь остается попробовать свои силы в бою и освоить на практике то, что здесь описано.

Возможности сетевой игры

В данную игру может играть по сети (IPX) до восьми человек или два человека по модему. Модем требуется не ниже чем 14.4 К бод. Возможна также связь по нульмодемному кабелю. При игре в сети возможны три варианта: «все против всех (с компьютером или без)», «команда на команду (с компьютером или без)», «все на Cybrid». По модему возможен только вариант «друг против друга» с участием компьютера по желанию.

Creator Options

Creator — создатель. В данном случае речь идет о человеке, который инициализирует параметры игры, задавая те параметры, что будут перечислены ниже:

Player Names — управление числом участников игры.

Force Value — объем финансов на создание отряда для боя.

Rank Level — технический уровень, определяющий спектр используемых в данном сражении машин, оружия, оборудования и клонов.

Planet — выбор планеты, где будет происходить схватка.

Cybrid Presence — присутствие машин, управляемых компьютером.

Timer — установление лимита времени, предоставляемого каждому игроку на один ход.

Fog of War — установка полной видимости, когда все подразделения на карте видны.

Herc Carrier — придать или не придать транспорт всем присутствующим игрокам.

Generate Group

Для проведения сражения вы можете создать новый отряд роботов и клонов. В начале вы задаете число машин, объем кредитования и технический уровень игры в рамках определенных Creator. После чего вы попадаете на базу, где можете заняться созданием своего отряда. По окончании формирования выберите Launch Missions. Вам будет задан еще ряд вопросов, лишь после чего вы попадете на поле боя.

Launch Multi Player

Запуск сетевой игры. Вы выбираете себе имя и цвет (им будут отображаться на мини-карте ваши машины). Производится проверка корректности вашего отряда по отношению к требованиям данного раунда. В случае наличия несоответствий вы можете либо вернуться на базу и самостоятельно устранить противоречия, либо загрузить ранее созданный отряд, либо отдать команду о привлечении к бою (Default Group) созданной компьютером команды, которая, как утверждают создатели, будет использовать все предоставленные Creator возможности по максимуму. После того, как ваша команда сформирована и проверена, нажмите на «сигнал готовности». Наконец, нажав на «Begin Game», вы приступаете к игре, которая продолжится до тех пор, пока один из противников не будет полностью уничтожен или, в случае «все на всех», останется всего один игрок. При подготовке и в самом бою вы можете посылать сообщения, нажав Enter и введя сообщение с клавиатуры.

Load Group

Загрузить вашу ранее созданную команду для проведения боя. Если ваша команда создавалась для боя на более высоком уровне, чем установленным Creatorom на данный момент, то вам придется изрядно повозиться, прежде чем добьетесь соответствия, на борту ваших машин не должно остаться устройств, превышающих по своим возможностям заданный уровень.

Небольшие советы

Включайте в свой отряд разведывательные модели, оснащенные самыми новыми сенсорами. Они смогут предотвратить неожиданные нападения с флангов или из-за укрытий.

Если вы хотите передвигаться быстро, то либо не перегружайте ваши машины, либо используйте специальные устройства для повышения скорости (Anti-Gravity и Overdrive system).

Старайтесь передвигаться под прикрытием холмов и в ущельях. Используйте, где возможно, естественные укрытия (елки и т. п.).

Не забывайте использовать команду «Crouch» по окончании движения. Присевший робот имеет большие шансы дожить до следующего хода.

Не стоит вооружать ваши машины только энергетическим оружием. Несмотря на всю его мощность, это отнюдь не всегда оправдано.

Не забывайте оснащать свои машины комбайнами для сбор руды. Не стоит покидать поле боя, если у вас есть свободное место в комбайнах, а на карте еще осталась руда. В этой игре жадность не порок, а первое счастье (если она не распространяется на покупку клонов и шасси).

Создавайте из своих машинах ударные группы примерно такой конфигурации — два-три робота с основным энергетическим оружием, один-два — с пушечным. Члены одной группы должны наступать на расстоянии двух-трех клеток друг от друга. Они должны быть готовы в любой момент поочередно атаковать одного и того же противника, сосредоточив всю огневую мощь на одном направлении. Первоначально атакуют роботы, вооруженные энергетическим оружием, пригодным для уничтожения защитного поля противника. Когда поле снято, то в действие вступают роботы с пушечным вооружением. Например, до появления Reaper и Juggernaut комбинация из пары Demon и одного Gigant позволяет весьма неплохо противостоять атакам Cybrid.

Наступая, торопитесь не спеша. Старайтесь оставить немного энергии и неразряженного оружия для возможного ответного огня по атакующему противнику, который ваш робот может вести самостоятельно.

Перераспределяйте защитные поля таким образом, чтобы на возможном направлении атаки иметь максимальный щит.

Применяйте стимуляторы Juckup очень осмотрительно и только при стрельбе на дальние дистанции. Берегите здоровье подчиненных.

При оснащении роботов уделяйте внимание не только бортовому вооружению, но и броне с защитным полем.

Рейтинг

Игровой интерес







Исполнение

Графика	9
Звук	8
Интерфейс	8
Оригинальность	9
Сюжет/Концепция	8



При покупке клона не скупитесь и хорошенько потренируйте его на тренажерах. Не экономьте на подготовке бойцов, в конце концов стоимость тренировки много меньше стоимости хорошего клона.

Выбирая клонов, старайтесь брать тех, кто проживет подольше. Постепенно совершенствуясь, клон-долгожитель догонит и опередит по навыкам своего талантливого, но короткоживущего собрата.

Не скупитесь, старайтесь приобретать дорогих, но мощных роботов, при правильной постановке боя их медлительность не помеха.

FANTASY GENERAL

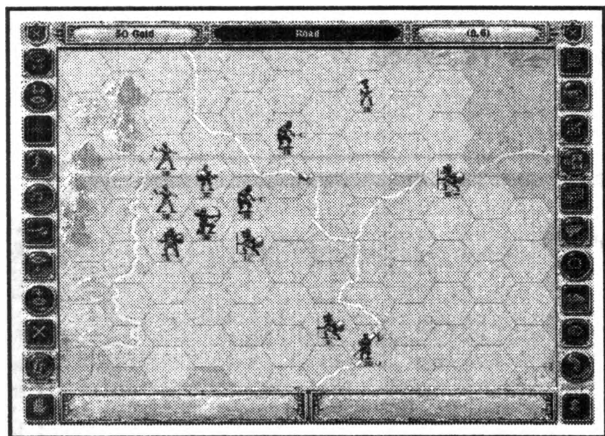
Фэнтези генерал

Информация	
Год выпуска	1996
Распространитель	SSI
Разработчик	SSI
Категория	Стратегия
Минимальные требования	486 dx 33; 8 Мб
Желательно	486 dx2 66; 8 Мб
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Hi Res
Размер	CD; 53,7 Мб; zip 35,7 Мб
Количество игроков	1-2 чел.
Игра с партнерами	
Управление	

Весло ли галеры, средь мрака и льдин,
Иль винт рассекает волну,
У волн, у времени голос един, —
Горе слабейшему, горе...

Д.Р. Киплинг

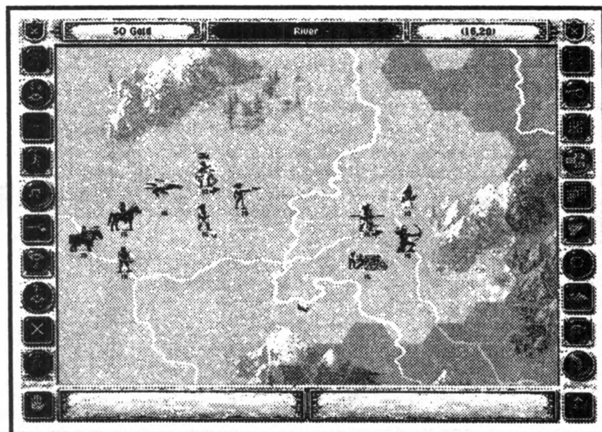
Очередной продукт, распространяемый корпорацией SSI, увидел свет в первых месяцах этого года. Долгожданный Fantasy General, ожидавшийся где-то осенью прошлого года, перешел наконец-то из категории вещей ожидаемых в категорию вещей осязаемых. SSI решила обратиться в своем цикле «...General» к ставшей довольно благодатной для многих игр почве — fantasy. Надо сразу отметить, что благодатной для различных игровых стратегий и тактик эта тема становится только в случае удачной идеи (King's Bounty) или удачной реализации (Warcraft, Warhammer). В случае с серией «...General», а объект рассмотрения как раз и возводит «...General» в разряд серийных продуктов, мы имеем дело как с неплохой идеей, так и одним из проверенных, классических вариантов реализации идеи wargames.



Данная игра относится к тем играм, которые способны добавить своим производителям еще некоторую часть игрового рынка, так как по всей видимости, часть игровой аудитории, полюбившая мир Fantasy не только по книгам, но и по Warcraft, несомненно захочет попробовать свои силы за гексагональным полем Fantasy General. Возможно, она понравится не всем из них, о вкусах не спорят, это все-таки другой жанр военных игр, но настоятельно советуем попробовать поиграть, не отмахиваясь огульно: «Плавали — знаем! Ничего интересного». Вы можете открыть для себя мир игр, которые напоминают о кропотливой, но благодарной работе штабистов (не пугайтесь этого слова, ведь сказано «напоминают», уж поверьте, скучно не будет), когда вверенные вашему попечению войска побеждают не только благодаря лихому кавалерийскому наскоку, но и четкой сбалансированности войск, когда все решает не только то, чей щит крепче, но и чья выучка лучше, когда ваши успехи на полях сражений, выраженные в золотом эквиваленте, отражаются на ходе научных изысканий в кузницах и питомниках далекой родины, поставляющей все лучшее снаряжение и все лучшие породы как магических, так и обыкновенных животных для нужд вашей армии. Так что не торопитесь перевернуть страницы и прочтите эту главу до конца, но и тогда не спешите решать, насколько интересна для вас эта игра. Помните о том, что «лучше один раз увидеть...». Эта пословица как никакая другая подходит для настоящего любителя компьютерных игр, не очень-то доверяющего чужим словам и описаниям, так как любая игра только на 50% существует как программа, а остальные 50% создает сам пользователь, нажимая на клавиши своего воображения.

У проверенных поклонников «...General» данная игра наверняка вызовет массу вопросов. Да, у этой игры есть свои плюсы и минусы по сравнению с предыдущими играми серии, но все-таки плюсов, по всей вероятности, больше. На наш взгляд к плюсам относятся:

1. Введена так называемая арена, где вы можете отработать тот или иной прием защиты и нападения, проверить возможности и практическую ценность каждого подразделения, встречающегося в игре, то есть появилась возможность самостоятельно создать вариант столкновения на уже готовом рельефе и проиграть его либо с помощью компьютера, либо с приятелем. Более того, теперь вы можете решить извечный спор, какая из армий, ваша или вашего приятеля, более боеспособна, выставив их на арене друг против друга прямо из параллельных «campaign».



2. Добавлена связь между вашими успехами и исследованиями по части развития орудий умерщвления. Теперь вы сами, а не какая-то слепая судьба можете определять, какой именно род войск стоит развивать форсированными темпами, а на исследование каких объявить мораторий.

3. Полная отрешенность данной игры от какой-либо реальной исторической канвы. Да, здесь есть Совет пяти, громящий злобно-могучего повелителя тени, но не больше. Здесь не стоит вопрос о реальном соответствии между параметрами различных видов войск. Попробуйте-ка представить, как вы спорите со своими знакомыми, что лучше подходит на роль тактического бомбардировщика: дракон или пегас?! Нелепо, правда? Не надо говорить о пропускной способности аэродромов и дорог, ибо кто знает, проходит у вас по этой дороге отряд копейщиков в 15 человек или в 15 тысяч. Согласитесь, что очень непонятны мотивы создателей Panzer General, которыми они руководствовались, создавая подвижную масштабную сетку для различных операций. Может, вас все-таки смущает то, что вы изображаете всей своей моторизованной ордой то высадку на Крит, то группу армий Центр (приблизительно). В Fantasy General такой проблемы не существует, ваше здравое мышление тут вообще молчит, так как ему нечего оценивать. Перед вами проблема решения относительно конкретной задачи с помощью набора абстрактных инструментов (подразделений).

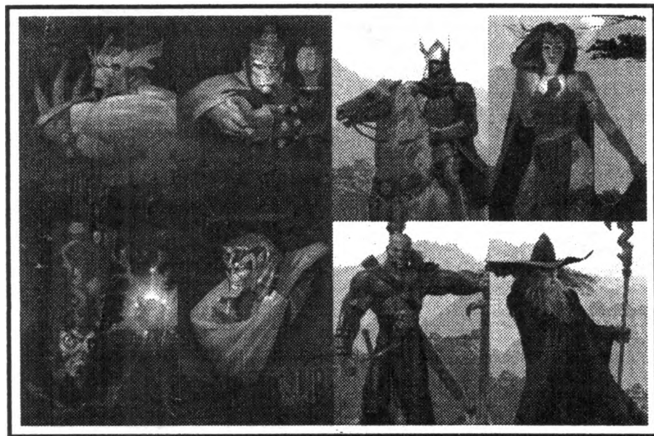
4. Campaign стал гораздо более продолжительным, проходить его можно различными путями. Теперь по его окончании испытываешь скорее чувство выполненного долга, чем легкой грусти типа «Ну вот, только стало интересно...»

5. Добавлена возможность игры по почте.

Теперь, когда вам примерно известен предмет нашего предстоящего общения, оно может начаться.

Краткое описание сюжета игры

Вам предоставляется возможность, играя за одного из четырех персонажей (рыцарь-паладин, маг, колдунья и воин-наемник) победить мрачного Повелителя тени. Каждый из перечисленных персонажей обладает определенными талантами, которых нет у других. Так же существуют параметры, которые могут быть получены при прохождении различных фрагментов карт пяти материков и одного архипелага. Совет пяти, от имени которого вы ведете свой крестовый поход на



Злые силы, будет снабжать вас людьми и деньгами (последнее довольно относительно, потому как с хорошо вычищенной карты боя можно получить во всяком случае не меньше золота, чем от «щедрого» Совета за этот самый бой, что напоминает известные афоризмы Валленштейна по поводу армии, способной прокормить себя). В вашем распоряжении разнообразные рода обычных войск, относящихся к различным периодам средневековой истории, плюс ряд как магических вариантов обычных войск, так и чисто волшебных видов войск. Есть войска — аналоги авиации (например, Sky Hunter — аналог истребителей), а также подразделения, целиком состоящие из волшебников, если так можно выразиться, «заклинательные» войска. В игре присутствуют два вида магии (боевая и вспомогательная), которая имеет свои подвиды. Магия может быть представлена как неотъемлемый атрибут какого-либо вида войск, например для человеческой тяжелой пехоты свойственно заклинание Force March (марш-бросок), а также как магия, присущая тому или иному предмету, например «жезл исцеления». Такие предметы либо выдаются вам по окончании наиболее важных битв в качестве поощрения, либо вы сами находите их в храмах, алтарях и пещерах (об этом позднее вы узнаете более подробно).

Параметры, рода и виды войск

Рассмотрим параметры, используемые при описании войск.

Race — раса, к которой принадлежат солдаты подразделения. Учтите, что только подразделения с типом расы Mortal подлежат upgrade (и то есть исключения). Зато остальные расы (Magic, Beast, Mech) предоставляют игроку возможность закупать подразделения лучшего качества по более низким ценам, хотя в ходе Campaign эти расы доступны с самого начала только двум игрокам (Магу — раса Magic, Колдунье — Beast). К расе Mech игрок получает доступ несколько позднее, в ходе игры, независимо от того, каким персонажем он играет. Для этого надо выиграть довольно простой и скоротечный бой и освободить томящегося в заточении инженера, он научит вас делать механических монстров. Так же надо отметить, что расы Magic и Mech чуствительно относятся к ударам друг друга, практически все unit'ы обладают неприятным свойством — особенной чуствительносью к атакам противной стороны. Раса Beast подобными предубеждениями не страдает, хотя к ее недостаткам можно отнести магическую ущербность



тяжелой пехоты — она не в состоянии совершать форсированные марши, хотя отдельные ее представители имеют дополнительную единицу к параметру перемещения. Раса Mech не способна восстанавливать поврежденных воинов с помощью опции Rest до тех пор, пока в процессе игры не будет приобретено свойство Engineer.

Class — просто род войск данного unit'а. Особенно полезно для чрезвычайно забывчивых людей.

Armor — класс доспехов воинов данного подразделения.

Melee — способность воинов подразделения наносить врагу повреждения в ближнем бою. Присутствует в той или иной мере у всех подразделений.

Skirmish — легкое метательное оружие (типа дротиков), которое позволяет с соседней клетки нанести удар по врагу, оставаясь безнаказанным в том случае, если у врага нет ничего такого же или потяжелее.

Missile — то самое, «потяжелее», что позволяет как контратаковать при нанесении ударов метательным оружием, так и наносить такие удары, притом даже подразделения, вооруженные легким метательным оружием, ответить не могут. Только наличие данного параметра может служить для неприкрытого подразделения защитой от налетов небесных стрелков, а также только подразделения с наличиствующим параметром Missile могут поражать воздушные цели.

Резюме по предыдущим трем параметрам: каждый из них представлен числом и значком (меч, молот и звездочка). Меч обозначает обычную атаку, молот — атаку со свойствами Mech (особенно хороша против чувствительных к ней подразделений), звездочка — магическая атака (обратная к молоту). У подразделений возможна комбинация из двух, реже из трех параметров (с помощью магических предметов; в чистом виде комбинация из трех параметров присутствует только у одного героя в классе тяжелой пехоты). При атаке неспециализированных по данному параметру подразделений все их наступательные параметры, если возможно, суммируются, но только те, с помощью которых можно произвести эту атаку.



Magic Defence — устойчивость подразделения к применяемым противником магическим атакам, подразумевающим возможность сопротивления объекта, к которому применяется



данное волшебство. Все магическое воздействие на противников в данной игре подразделяется на условное и безусловное. В случае воздействия безусловной магии (огненные шары, смерчи и т. п.) важен параметр бронированности объекта воздействия, а в случае условной магии, такой как заклинание обездвиживания или насылание ужаса — параметры Magic Defense и Morale (чем оба выше, тем лучше).

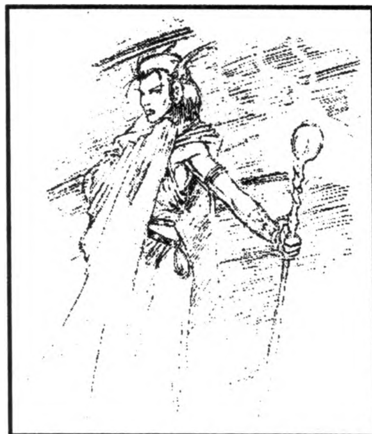
Morale — моральное состояние подразделения, которым не следует пренебрегать, посылая его в атаку. Подразделение с ослабленной Morale может быть легко дезорганизовано даже более слабым противником, а может быть даже разбито (Broken!). Только не путайте понятия «разбито» и «уничтожено». Просто подразделения, имеющие отметку Broken в виде красного пятнышка в левом нижнем углу, становятся уж очень легкой добычей для противника (-5 Melee -5 Armor), даже ваши гвардейские подразделения могут понести тяжелые или невосполнимые потери, а то и быть уничтожены. Для повышения Morale либо используйте опцию Rest (отдых), либо заклинания Restore Morale и Bless. Можно также найти заведомо гораздо более слабое подразделение противника и уничтожить его. Подобный прием способен поднять мораль, но не снять отметку Broken!. Для этого надо либо не трогать подразделение в течении хода, либо дать команду Rest.

Life — количество воинов в подразделении, способных выполнять активные действия (то есть число Max Life за вычетом убитых (Dead) и раненых (Wounded)). Вообще, здесь есть некоторая сложность, привносимая свойством ряда подразделений быть либо только в единственном числе (Single Entity), либо иметь статус героя (Hero — только один воин типа Ильи Муромца). Такие персонажи могут быть только ранены, а при достижении числом ранений 10 такой персонаж считается уничтоженным. Число Max Life означает либо максимальное количество воинов в подразделении, либо максимальное число ранений, по получении которого персонаж погибает.



Attacks — число ударов, которое подразделение наносит при столкновении с противником. У героев и объектов в единственном экземпляре остается неизменным при любых ранениях. У обычных подразделений прямо зависит от числа Life (активных воинов).

Search Range — радиус обнаружения подразделений противника.



Movement – число клеток, на которое смещается персонаж по чистому полю. Ход по дороге стоит дешевле где-то в 1,5 раза, ход по лесу дороже приблизительно в 1,3, по горам передвижение за один ход – одна клетка. Форсирование водных преград с ходу способна осуществлять только конница (как тяжелая, так и легкая). Для пехотных подразделений форсирование отнимает ход.

Experience – опытность войск. Подразделение, имеющие +100 единиц Experience, получает +2 к своему специализированному виду атаки, +2 – к броне и +5 к максимально возможной величине Morale. Всего возможно накопление 599 единиц Experience, и, таким образом, ваше подразделение может стать сильнее на 10 единиц к основной (специализированной) атаке и бронированней на 10 единиц, не считая повышенного боевого духа.

Unit spell – заклинание, которое может использовать данное подразделение.

Spell on character – заклинание, наложенное на данное подразделение на данном ходу.

Abilities – особенности данного подразделения. Имеется довольно обширный список этих особенностей. Приведем основные:

Single Entity – unit находится в единственном числе. Может в бою быть только ранен, по достижении критического числа ранений (когда число ранений равно Max Life) персонаж погибает.

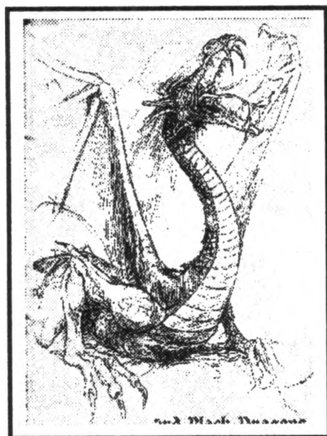
Vulnerable to... – особенно чуствителен к... ударам. Присуще в основном расам Mech и Magic.



Hero – в основном аналогичен Single Entity. Однако подразделение, имеющее такую отметку, не только получает +10 единиц Morale к своим параметрам, но и дает их всем подразделениям, стоящим на соседней клетке. Также служит для выделения персонажа из общей массы подразделений. Подчеркивает его индивидуальность. Персонаж с такой отметкой upgrade не подлежит.

Bloodlust, Mystic – весьма полезные свойства. Влияют на атаку (+4).

Negate Cavalry Bonus – свойство тяжелой пехоты для снижения атакующего воздействия конницы противника. Понятие Cavalry Bonus в игре в явном виде не встречается, но несложно заметить, что при одинаковых параметрах конница атакует



гораздо сильней. По умолчанию подобным свойством обладает подразделение в городе или укрепленном пункте (замок, крепость, башня и т. п.).

Resistant to Spell — подразделение с подобным свойством практически не чувствительно к магическим ударам противника.

Berserk — свойство, аналогичное тому, как если бы на подразделение на каждом ходу налагалось бы заклинание Berserk (+5 Melee и −5 Armor).

Enhanced Abilites — дополнительное свойство, бывает различным (например, +2 Attack). Может быть найдено в храме или на алтаре.

Магия игроков, подразделений и предметов

В Fantasy General немаловажное значение имеет магическое воздействие как на свои подразделения, так и на подразделения противника. Хотя, в отличие от Warcraft, одна только магия не в состоянии принести победу. Она способна лишь принести какое-то превосходство в сражении при паритете в остальном, но не более того.

Магия в Fantasy General подразделяется на условную и безусловную. Безусловная магия довольно слабая, но ее воздействие гарантировано (кроме Resisistant to Spell), однако в случае с тяжело бронированным противником вещи подобные Fireball могут просто не пробить защиту врага. Ну и конечно, безусловная магия — это магия воздействия на свои подразделения. Условная магия гораздо сильнее, но существует вероятность, что она не сработает. Вероятность тем выше, чем выше у противника параметр Magic Defense и текущая Morale. Магия распределена между предметами (наиболее обширная группа), различными подразделениями и четырьмя персонажами игры.

Магические предметы и заклинания

Магические предметы делятся в игре на две группы. В первую из них входят те предметы, которые одним своим наличием либо увеличивают параметры подразделения, либо дополняют их перечень. Вторая включает предметы, которые добавляют обладающему ими подразделению какое-либо магическое заклинание, несвойственное ему (дополнительное).

Магическое оружие — наличие подобного предмета у подразделения повышает параметр атаки, к категории которой данный предмет принадлежит, или, в том случае, если у данного подразделения данная категория отсутствует, привносит ее в параметры подразделения в определенном за данным предметом количестве:



Magical Sword — Melee +2;

Magical Axe — Melee +3;

Magical Bow — Missile +2 или Missile 5;

Magical Crossbow — Missile +4 или Missile 8;

Magical Sling — Skirmish +2 или Skirmish 4;

Magical Staff Sling — Skirmish +3 или Skirmish 7;

Magical Javelin — Skirmish +4 или Skirmish 10;

Sword of Death Wounds — подразделение, обладающее данным оружием, наносит только смертельные раны.

Магические доспехи и амулеты, повышающие уровень как обычной бронированности, так и магической защиты:

Magical Shield — Armor +2 Magic Defense +10;

Magical Armor — Armor +3 Magic Defense +10.

Amulet of Resistance — Magic Defence повышается до 150;

Amulet of Protection — поглощает некоторое число ранений, по получении которого подразделение бы неминуемо отступило. Вещь довольно коварная, так как в некоторых случаях это может привести к уничтожению подразделения.

Магические предметы, воздействующие на возможности передвижения подразделения:

Boots of Rapid Movement — подразделение получает Movement +1;

Ring of Free Movement — возможность передвигаться без учета рельефа местности.

Магические предметы, воздействующие на собственные подразделения для придания им тех или иных свойств или для кратковременных воздействий:

Cloak of Hiding — подразделение получает возможность передвигаться незаметно для врага, если не соприкасается с ним (нет противника на соседних клетках). Чрезвычайно полезно для захвата незащищенных городов у противника в тылу;

Ring of Regeneration — излечивает одну рану за ход у своего владельца;

Stone of Eagle Eye — увеличивает радиус обнаружения противника на две единицы.

Дальнейший перечень относится к предметам, которые воздействуют, только будучи применены как заклинание у обладающего ими подразделения (о применении заклинаний смотрите в разделе о проведении сражения):

Amulet of Blessing — при применении данного заклинания у всех подразделений вашей армии повысится мораль (+10) и излечится несколько ранений (если таковые имеются), но не всегда;

Staff of Healing — применение данного заклинания на подразделение излечит все раны, нанесенные ему до этого. При этом мертвые не воскресают.

Последующий перечень относится к предметам, предназначенным для дистанционых магических воздействий на противника, в скобках указан радиус применения:

Staff of Fireballs (3) — атака на подразделение противника с помощью огненного шара. Довольно слабое заклинание;

Wand of Fireballs (1) — то же, но на ближней дистанции;

Storm Staff (3) — заклинание, которое действует на подразделения противника, находящиеся на атакуемой клетке, то есть способно атаковать одно воздушное и одно наземное подразделение. Одно из наиболее сильных безусловных заклинаний;

Staff of Winds (3) — атакует все воздушные силы противника в атакуемой клетке и всех прилегающих к ней;

Wand of Sickness (3) — в случае если вражеское подразделение не смогло сопротивляться этому воздействию, это подразделение теряет половину всего личного состава ранеными;

Skull of Crang (3) — аналогично предыдущему заклинанию, но действует безальтернативно, сопротивляются его воздействию лишь подразделения со свойством Resistant to Spell;

Staff of Confusion (3) — в случае успешного применения вражеское подразделение теряет ход;

Staff of Fatigue (3) — вражеское подразделение теряет по две единицы от основной категории атаки и бронированности до тех пор, пока не отдохнет.

Далее речь пойдет о заклинаниях, присущих тем или иным подразделениям, встречающихся в игре:



Armor (1) — подразделение, на которое применено данное заклинание, получает на один ход +5 Armor;

Berserk (1) — подразделение теряет 5 единиц брони, но приобретает 5 единиц Melee (к рукопашной схватке);

Panic (3) — подразделение, подвергшееся атаке, а также все подразделения, занимающие соседние клетки, в том случае если не сумеют сопротивляться воздействию этого заклинания, теряют 30 единиц от своего морального состояния (–30);

Dispel Undead (3) — если подразделение противника, состоящее из оживших мертвецов (Undead), не сумеет сопротивляться воздействию данного заклинания, оно будет полностью уничтожено;

Charm (3) — в случае успеха применения данного заклинания на вражеское подразделение, вы сами сможете выбрать подразделение противника, по которому зачарованное вами подразделение нанесет удар;

Force March! — заклинание, присущее частям тяжелой пехоты, добавляет +2 Movement, позволяя ей передвигаться со скоростью тяжелой кавалерии (но не атаковать), налагается подразделением только на себя;

Raise Dead! — одно из самых полезных заклинаний, наличествующее у какого-либо подразделения; воскрешает личный состав, павший смертью храбрых и излечивает раненых (действует, только если на соседних клетках нет врага); подразделение, обладающее таким заклинанием, очень сложно уничтожить компьютерному игроку; один совет — когда вы играете Campaign, запомните, что для того, чтобы данное подразделение не потеряло Experience, заклинание нужно применить обязательно до окончания сражения; налагается подразделением только на себя;

Whirlwind (3) — аналогично применению Staff of Wind;

Summon Banshee (3) — если враг не сумеет спастись от воздействия данного заклинания, то он отступит на одну клетку;

Death Wounds (1) — на один удар по противнику ваше подразделение может наносить смертельные раны;

Heal (1) — исцеление всех ран, нанесенных данному подразделению. Мертвых не воскрешает.

Animate trees — действует по всей карте на клетках, где есть деревья. Воздействует только на наземные подразделения, нанося повреждения средней тяжести;

Firestorm (3) — вражеские подразделения в радиусе одной клетке от атакованной подвергаются воздействию огня; это заклинание можно оценить как мульти-Fireball;

Earthquake (3) — наземные вражеские подразделения, стоящие на прилегающей к атакованной клетках, испытывают снижение морали (−30);

Path Master — подразделение, с наложенным на него заклятием данного типа, перемещается по лесам, джунглям и болотам как по равнине;

Restore Morale — повышает мораль (Morale) целевого подразделения.

Заклинания рыцаря, мага и колдуньи

Три из четырех главных героев игры могут применять волшебство. У рыцаря-паладина есть возможность применить заклинание массового (Mass Heal) исцеления один раз за битву, при этом все его подразделения будут подвергнуты воздействию заклинания Heal. У колдуньи есть два заклинания, из которых за сражение лишь одно может быть применено. Это Plague (Моровое поветрие), действие которого заключается в том, что все подразделения противника будут ранены на несколько единиц, а также заклинание Heal Beasts, которое действует подобно заклинанию Heal у паладина, но только на монстров расы Beast. У мага ассортимент состоит из четырех заклинаний, действующих в любом месте на карте:

Fireball — описывался выше, не представляет особой ценности;

Fear — если заклинание выполнено успешно, то вражеское подразделение впадает в состояние Broken!;

Weakness — вражеское подразделение получит несколько ранений в том случае, если заклинание сработает;

Whirlwind — заклинание действует лишь на одно воздушное подразделения и является неплохим средством для уничтожения летающего противника.

Применение заклинаний и предметов во время проведения сражений

Магия предметов первой группы применяется автоматически на протяжении всего сражения. Для применения заклинаний, закрепленных за предметами второй группы, и собственных заклинаний подразделений необходимо выбрать подразделение и нажать на иконку красного цвета с изображенной в центре звездочкой. Если за счет наличия у подразделения некоего магического предмета у него наличествует второе заклинание, то вам будет предложено осуществить дополнительный выбор. После того как заклинание было выбрано, курсор примет вид волшебной палочки с маленьким навершием (кроме тех случаев, когда заклинание накладывается на то подразделение, которое его произвело) и будет выделена зона, в радиусе которой может быть применено данное заклинание. Если вы подведете курсор-волшебную палочку на клетку или подразделение, где можно

применить заклинание, курсор изменит форму на волшебную палочку с большим по размеру навершием. Теперь, для того чтобы применить заклинание, достаточно нажать левую кнопку мыши. В том случае, если в радиусе действия данного заклинания нет объектов для воздействия, может появиться надпись: «No targets». Применение заклинания подразделением возможно только вместо проведения атаки.

Для того чтобы применять магию основных персонажей (рыцарь, маг, колдунья), необходимо, не выбирая подразделение (если оно выбрано, нажмите для сброса правую кнопку мыши), нажать иконку синего цвета со звездочкой. Если заклинаний несколько, будет осуществлен дополнительный запрос. Помните, что рыцарь и колдунья могут применять только одно заклинание в течение сражения, так что очень важно выбрать момент, когда польза от него будет максимальна.

Рода войск, их особенности

Heavy Infantry (Тяжелая пехота) — один из двух основных видов войск в игре. Уступает кавалерии по скорости передвижения в бою (подразделения могут совершать перемещения по равнине на расстояние от 3 до 4 клеток, после чего наносят удар (кавалерия может перемещаться с нанесением удара на расстояние в 5 клеток), но выигрывает по параметрам атаки и бронированности. Обладающие заклинанием Force March подразделения способны перемещаться на 5 клеток, но после уже неспособны к атаке. В отличие от роли пехоты в Panzer General, здесь данный вид войск достаточно самостоятелен и является альтернативой кавалерии. Хотя ставка на большие пехотные массы несколько замедлит темп игры, но заметно снизит потери. Большинство видов тяжелой пехоты способно успешно отражать атаки кавалерии (Negate Cavalry Bonus) близкого к ней качественного уровня (даже очень острым топором сложно разрубить тяжелый танк на куски), особенно при наличии стрелков на соседней клетке. К этому роду войск относится часть персонифицированных героев и особая группа героев, носящая воинские звание (капрал, сержант и т. д., до генерала). В отличие от персонифицированных героев, встречающихся в игре в единственном экземпляре, вам никто не помешает иметь целую орду лейтенантов или генералов, причем в отличие от реальности бравые генералы гораздо сильнее лейтенантов. Основной вид атаки — Melee.



Light Infantry (Легкая пехота) — подразделения легкой пехоты, на взгляд автора, не представляют особой ценности, являясь на все 100% вспомогательными войсками. Легко бронированные и слабо вооруженные, они зачастую не выдерживают массированных атак вражеской пехоты и конницы. Выигрывая единицу в параметре Movement у тяжелой пехоты, сильно проигрывает ей при переходах на большие расстояния из-за отсутствия возможности применения заклинания Force

March. В целом преимущества заключаются в меньшей, чем у тяжеловооруженных коллег, стоимости при чуть лучшей мобильности на коротких дистанциях (удобно при добиваниях). К этому роду войск принадлежат три героя (игра за людей). Основной вид атаки — Melee. Представлена только у расы Mortal.

Skirmisher (Застрельщики) — подразделения, способные наносить по противнику удар с помощью дистанционного оружия малой дальности (пращи, короткие луки). Обладают большей мобильностью, чем стрелки, лучше бронированы, дешевле по стоимости. Способны безнаказанно атаковать неприкрытое лучниками подразделение (кроме воздушных), не обладающее параметрами Skirmish или Missile. Основной вид атаки — Skirmish. Представлена только у расы Mortal.

Archer(Стрелки) — в отличие от застрельщиков обладают дистанционным оружием большой дальности (длинные луки, мушкеты и т. п.). С помощью своего оружия способны:

- создавать огневое прикрытие для всех подразделений (кроме воздушных), стоящих на соседних клетках, кроме тех случаев, когда огонь ведет осадная артиллерия. При нападении противника появляется надпись Defensive Fire, и нападающее подразделение несет некоторые потери, зависящие от качеств стрелков прикрытия, что помогает обороняющимся удержать свои позиции при меньших потерях.
- безнаказанно атаковать любое подразделение (в том числе и воздушное, не обладающее параметром Missile). К этому роду войск принадлежит один герой. Основной вид атаки — Missile. Представлена только у расы Mortal.

Cavalry (Тяжелая конница) — самая страшная ударная сила в игре. Обладает специальным свойством (Cavalry Bonus), которое работает при атаке на врага, может просто истреблять пехотные массы противника, хотя при встрече с конницей противника будет иметь место соревнование «кто первый ударит», что приводит к необходимости более тщательно, по сравнению с пехотным вариантом, обдумывать ходы. Основной вид атаки — Melee. К этому роду войск принадлежит один герой.



Light Cavalry (Конные стрелки) — обладают, по сравнению с тяжелой конницей, большей подвижностью, но хуже бронированы. Наносят удары с помощью дистанционного оружия малой дальности. Практически перед вами улучшенный по всем параметрам Skirmisher, но, естественно, за более высокую плату. Основной вид атаки — Skirmish. Представлена только у расы Mortal.

Sky Hunter (Небесные охотники) — если проводить аналогии с нашим временем, то перед нами — истребитель, основная задача которого — уничтожение воздуш-



ных стрелков-бомбардиров. Обладающие лучшей броней, более подвижные и с доминирующим параметром Melee, небесные охотники в основном предназначены как для уничтожения небесных стрелков врага, так и для защиты собственных воздушных стрелков (в радиусе одной клетки) от атак вражеских небесных охотников. Так же небесные охотники защищают и наземные подразделения в радиусе одной клетки от себя. При перехвате воздушной атаки небесным охотником появляется надпись: «Interception!», и ваше наземное или воздушное подразделение будет прикрыто от атаки (в бой вступит Sky Hunter). Будьте внимательны — небесные охотники друг друга не прикрывают. Наземные подразделения стоит атаковать только в том случае, если они основательно потрепаны и деморализованы. В противном случае они способны нанести серьезные удары по вашим дорогостоящим охотникам небес. Основной вид атаки — Melee. При игре за людей имеются два героя.

Bombardier (Воздушные стрелки) — опять-таки, проводя аналогии, можно сопоставить данные подразделения с тактическими бомбардировщиками, способными наносить наземному противнику ощутимый урон, но крайне уязвимыми с воздуха, из-за чего их следует либо постоянно оберегать от противника с помощью воздушных охотников, либо предварительно завоевать господство в воздухе, чего при правильной тактике и достаточном числе небесных охотников несложно добиться. Основной вид атаки — Melee.

Siege Engine (Осадные орудия) — подразделения, способные на значительном расстоянии (до четырех клеток) нанести серьезный урон как воздушному, так и наземному противнику. Эти подразделения не могут вести огонь прикрытия, а также отвечать на огонь застрельщиков и стрелков (впрочем, это взаимно), однако если ваши осадные орудия стоят рядом с городом, который атакует одно из ваших подразделений, то они начинают вести огонь поддержки. Довольно мощное и дорогостоящее оружие, применение которого оправдано лишь при создании и подавлении мощных, хорошо прикрытых очагов обороны. Основной вид атаки — Siege.

Spell Caster (Заклинатели) — подразделения, основная ценность которых заключается в том заклинании, которое они способны воспроизводить раз в ход. Всего таковых насчитывается 6 видов, а заклинания, закрепленные за каждым видом, перечислены выше, в разделе, посвященном магии. Основной вид атаки — магическое заклинание и Skirmish.

Купленные и присоединившиеся подразделения

Подразделения, составляющие вашу армию, попадают к вам двумя путями. Первый из них — покупка подразделений либо в перерыве между боями (в случае, если вы играете Campaign), либо перед проведением одного боя на арене или же



непосредственно в процессе боя (как на арене, так и в Campaign). Как попасть в меню закупки, будет рассказано отдельно в каждом случае. Процесс же вербовки представляет собой следующие действия. Вы выбираете один из родов войск из списка в левой части экрана, и в окне (в верхней части экрана) появятся картинки, обозначающие то или иное подразделение. По умолчанию выбрано первое подразделение данного рода войск. Под окном с перечнем доступных видов подразделений находится еще одно окно, в котором будут представлены параметры выбранного подразделения и его изображение в левом верхнем углу окна. Указав на любое другое подразделение, вы сделаете его активным и увидите, что параметры в нижнем окне изменятся. Для того чтобы приобрести подразделение, выберите кнопку Purchase. Когда вы закончите свои торгово-закупочные операции, нажмите кнопку Done, Exit или Cancel, одна из которых присутствует при закупке. Если вы приобрели подразделения в процессе битвы, то после выбора Purchase окно покупки пропадет, а вам будет предложено разместить подразделения в одной из клеток, выделенных яркостью. Это клетки вокруг городов или объектов, приравненных к ним. Если у вас нет захваченных городов или рядом с ними стоят наземные подразделения(город считается блокированным для производства), то выставить свои подразделения на карту вы не сможете.

Закупка подразделений в режиме арены имеет свои особенности. Во-первых, вы способны повысить Experience вашему подразделению, указав на ряд пустых щитов в нижнем окне. Выберите необходимое количество щитов и нажмите левую кнопку мыши, и вы получите грозную боевую единицу. Учтите, что эта возможность действует только при начальной закупке армий и стоит каждый щит весьма прилично (+60% от начальной стоимости подразделения), а в процессе боя уже отсутствует. Во-вторых, вы можете приобретать волшебные предметы, для чего необходимо нажать на щит с надписью Item и выбрать интересующий вас предмет из списка (слева предмет, а справа стоимость). Стоимость будет добавлена к стоимости подразделения. Эта возможность действует также только на начальном этапе. В-третьих, подразделение, которое вы купили ранее, но оно вас не устраивает по какой-либо причине, можно отметить и удалить (Delete) и получить деньги обратно. В-четвертых, на арене существует возможность загрузить для боя одну из армий, сформировавшихся ранее в режиме боев на арене (кнопка Arena) или из боев в режиме Campaign.

Но предварительно вы должны задать параметры для арены таким образом, чтобы ранее сохраненная арена подпадала под них по числу подразделений, их расовому составу и количеству наличных. Учтите, что за Experience, имеющийся у подразделений, загружаемых вами из предыдущих боев, надо платить. Вы также можете сохранить созданную армию (Save Army) или сбросить все сделанные вами покупки (Clear Army).



Второй путь — подразделения присоединяются к вашей армии в качестве добровольцев, либо непосредственно в бою после исследования какого-нибудь алтаря или храма, либо после боя появится сообщение, в котором будет сказано о том, что к вашей армии присоединилось то или иное подразделение. Обычные присоединившиеся подразделения (Volunteers) по завершении очередного этапа Campaign покинут вашу армию, оставшись охранять покой на завоеванном материке. Довольно часто таким образом могут поступить и герои, имеющие армейские звания. Утешением может служить лишь то, что вас покинут младшие по званию герои. Все покидающие вас подразделения сдают имеющиеся у них магические предметы в вашу походную сокровищницу. При игре на арене добровольно присоединившиеся подразделения представляют собой явный плюс, а вот в Campaign к этим добровольцам следует относиться настороженно, не возлагая больших надежд, так как они обычно слабее кадрового состава (купленных подразделений) вашей армии. Пример типичного использования таких подразделений — «пушечное мясо» для кровавых штурмов.

Карта, сражения и управление подразделениями в бою

Теперь перейдем к описанию управлением вашей армией в бою. Бои в данной игре проводятся как на арене, так и в процессе проведения Campaign. Специфика проведения боев в зависимости от режима игры будет указана позднее в другом разделе. Сейчас речь пойдет о самом бое: элементах рельефа, управлении войсками, объектах на карте.

Элементы рельефа

Очень сложно привести таблицу соотношений передвижения различных подразделений по различным элементам рельефа. Постараемся дать примерные соотношения, исходя из наихудшего варианта. Но запомните следующие, вполне логичные закономерности: по дорогам все двигаются много быстрее; по лесам лучше ходит легкая пехота и застрельщики; конница в лесу и на пересеченной местности теряет очень сильно; осадную артиллерию старайтесь с дорог и равнин вообще не сводить; болота и горы труднопроходимы для всех; реки сходу форсирует только конница. Также запомните, что чем более пересеченная местность (не учитывая городов, там вообще все неясно), тем хуже обороняется подразделение (даже пехота).

Clear — равнина. По ней подразделения тратят одну единицу Movement при перемещении на одну клетку.

Road – дорога. Перемещение стоит примерно на 30% дешевле. Подразделение, атакующее по дороге, имеет небольшой выигрыш.

Forest (Jungle) – труднопроходимый рельеф. Передвижения обходятся примерно в 1,5 раза дороже.

Swamp – передвижения на одну клетку.

Rough – передвижения обходятся примерно в 2 раза дороже.

River – форсирование стоит один ход для всех, кроме конницы. Лучше всего переправляться по дорогам.

Mountain – передвижение по горам стоит одна клетка за ход.

Для того чтобы вы каждый раз не занимались проведением всевозможных подсчетов перемещений, введено выделение доступной территории обычной яркостью при пониженной яркости для недоступных участков (прием, используемый во многих играх).

Объекты на карте

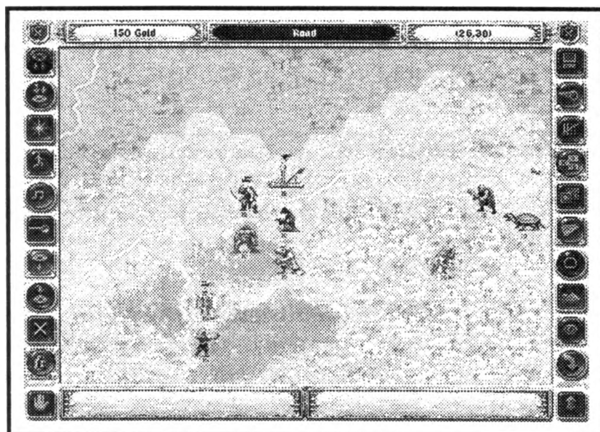
К объектам на карте относятся города, крепости, всевозможные храмы, алтари, пещеры и т. п. В процессе сражения вы должны либо (только в случае Campaign) захватить объекты, отмеченные мигающими флажками, либо (и в случае Campaign, и в схватке на арене) уничтожить подразделения противника на карте.

Города – поименованные кучки хижин на карте, обладающие особыми свойствами: пехота, находящаяся в городе, несколько хуже обороняется против атакующей пехоты противника, но это свойство имеет место в том случае, если обороняющаяся пехота только что заняла город; пехота, обороняясь в городе от конницы, не только не подвергается воздействию Cavalry Bonus, но и получает некоторую фору; конница в городах обороняется хуже; при налетах авиации города служат хорошим прикрытием (для пехоты), так же как и пересеченная местность, леса и джунгли; при захвате города атакующая армия получает денежное вознаграждение. Обычно захват и удержание всех городов, помеченных черными флажками, является целью битвы.

Крепости и башни – сходные с городами по своим свойствам укрепленные поселки. За их захват положен более крупный денежный приз. Пехота в них готова к обороне с самого начала и обороняется лучше, чем в городах.

Укрепления – к ним относятся различные стены. Денежный приз не положен, но свойствами по защите обладают в полной мере.

Храмы, алтари, захоронения, пещеры и т. п. – представляют собой что-то типа ящиков с сюрпризом. В некоторых из них находятся абсолютно конкретные герои (персонифицированные), но в подавляющем большинстве магические предметы, золото и присоединяющиеся подразделения распределяются по случайному закону. Наряду с вещами и солдатами, в таких объектах можно найти различные свойства, например, подразделение, обследовавшее такую гроб-



ницу, приобретает единицы к подвижности, броне или атаке. Но будьте внимательны, приобретаемые свойства могут иметь и знак минус, так что прежде, чем совать свой нос в такие заведения, лучше запишитесь. Помимо отрицательных свойств, при обыске можно натолкнуться на свежее подразделение врага, скрывающееся в засаде. Если вы играете в Campaign, то советую не принимать капитуляции противника, пока не будут обшарены все объекты данного типа на карте. Вы можете потерять некоторое количество золота, которое выдается после победы в связи с увеличением длительности битвы, но практика показывает, что выгадать можно больше, особенно если, записавшись, потрясти «ящички».

Размещение подразделений на карте

После того как вы произвели закупку подразделений или перешли к следующему сражению в режиме Campaign или арены, то вам будет предложено расположить армию на карте («такой-то deploy your army»). На карте будут выделены повышенной яркостью те места, где вы можете размещать ваши войска (по одному наземному и одному воздушному подразделению на клетке). То подразделение, которое подлежит размещению в данный момент, названо в нижнем левом вспомогательном окне. Там отображается имя подразделения, род войск, к которому оно принадлежит, и его опыт, представленный набором щитов. Не удивляйтесь, если клеток окажется меньше, чем у вас войск. Вы сможете в дальнейшем выставить ваши подразделения вокруг любого имеющегося в вашем распоряжении города или крепости, что можно использовать для того, чтобы не перемещать на начальном этапе всю массу войск.

Прежде чем начать выставлять подразделения на карту, осмотрите ее всю, чтобы потом не перебрасывать подразделение через всю карту (особенно актуально в Campaign), теряя ходы. Посмотрите, какие города ваши, а какие нет (флажок вашего цвета), какие объекты на карте являются ключевыми и подлежат захвату. Подумайте над пригодностью рельефа для передвижения имеющихся у вас войск, и какие из них на каком участке будут полезнее. Важнейшее значение имеет размещение на карте воздушных подразделений, так как бои за превосходство в воздухе гораздо скоротечнее, чем на земле. При размещении Sky Hunter не забывайте прикрывать воздушных стрелков.

Если вы решили, что поставили какое-то подразделение неудачно, вы всегда можете снять его правой кнопкой мыши и разместить заново.

При размещении у вас будут активны следующие кнопки в правой части экрана (сверху вниз), их название будет отображаться в верхней части экрана, как только вы подведете курсор на кнопку:

 **End Placement** — окончить размещение войск. Все не выставленные вами войска будут помещены в резерв и могут быть выставлены уже в процессе проведения боя с помощью кнопки, на которой изображена рука, выставляющая фишки (Place Unit).

 **Show/Hide... (Wounds/Health)** — кнопка переключает справочную информацию по подразделению. Переключая режимы, можно добиться информации о количестве активных воинов в подразделении или числе раненых. Разница между суммой этих двух чисел и максимальным числом воинов в подразделении есть число убитых.

 **View Strategic Map** — крупномасштабная карта, по которой вы можете быстро перемещаться и анализировать положение ваших войск и объектов на карте.

 **View Ground/Flying Units** — переключение между режимами отображения подразделений в том случае, если наземный и воздушный отряды находятся на одной клетке. В первом случае рисуется главным наземное подразделение, а над ним маленький стилизованный значок летающего существа. Во втором случае ситуация обратная. С помощью этой кнопки осуществляется переключение между доступами к воздушным и наземным подразделениями.

 **Show/Hide Hexsides** — отображать или не отображать наложенную на экран гексагональную сетку.

 **Show/Hide Terrain** — при активном Show Terrain с карты убираются изображения всех подразделений и вы получаете возможность посмотреть фрагменты карты, скрытые до этого стоящими на них подразделениями.

 **Turn View Mode On/Off** — при нажатии на кнопку курсор преобразуется к виду увеличительного стекла, наведя который на любое подразделения (свое или вражеское), вы получите данные по его параметрам.

 **Go to Unit** — на экран будет выведена сводка по всем имеющимся подразделениям в вашей армии. Выбрав в ней подразделение, вы сделаете его активным, изменив тем самым порядок выставления подразделений на карту.

 **Next Unit** — перейти к следующему подразделению в перечне войск.

Управление игрой в процессе боя

Управление игрой строится по двум направлениям — команды, отдаваемые игровой среде (запись, анимация), и команды непосредственно подразделениям. Вначале рассмотрим команды, начиная с левого верхнего угла экрана. Команды также имеют графическое (картинка на кнопке) и текстовое (подпись в верхней части экрана) сопровождение.

 **Fast Load Game** — загрузка игровой ситуации, сохраненной с помощью кнопки быстрого сохранения.

 **Fast Save Game** — кнопка быстрого сохранения. Предназначена для ускоренной записи (без запроса имени и позиции в перечне сохраняемых игровых ситуаций).

 **Cast Character Spell** — выполнение магического заклинания, присущего вашему персонажу.

 **Turn Animation On/Off** — включение/отключение небольших анимационных фрагментов во время сражений между подразделениями и применения магии.

 **Turn Music On/Off** — включение/выключение фоновой музыки.

 **Adjust Sound Effects** — управление звуковыми эффектами:

Turn Sound Effects Up — увеличить громкость;

Turn Sound Effects Down — понизить громкость;

Turn Sound Effects On/Off — включить/выключить звуковые эффекты;

Exit Menu — выход из меню управления звуком.

 **Load Game** — загрузить сохраненную игровую ситуацию. Из раскрывшегося меню происходит загрузка либо одной из 9 поименованных игровых ситуаций, либо ситуации, сохраненной с помощью кнопки быстрой записи.

 **Save Game** — запись игровой ситуации в определенную позицию для сохраняемых вариантов. Имя игровой ситуации вводится в верхней части экрана.

 **Quit Game** — выход из игровой ситуации в главное меню.

 **Purchase Unit (число Left)** — приобрести подразделение, с последующим выставлением его на карту. Пока имеются невыставленные с самого начала подразделения, эта кнопка заменена на кнопку Place Unit.

 **End Turn** — переход хода.

С правой стороны экрана расположена еще одна группа меню, основные составляющие которой были перечислены в предыдущей главе. В режиме боя добавляются еще три кнопки:

 **Show/Hide AI Move** — показывать или скрывать от вашего обозрения ходы компьютерного оппонента.

 **Hide Units/Spot Hidden Units** — в зависимости от того, в каком положении находится эта кнопка, вы имеете две ситуации. В первой из них вы видите на экране только те подразделения противника, которые обнаружены вашими подразделениями с помощью параметра Search Range (контролируемая часть карты выделена яркостью). В этой ситуации вам придется вести активную разведку и зачастую оставлять для прикрытия захваченных городов какие-то силы. Подобная ситуация напоминает слегка усложненную действительность. Во втором случае вы видите все подразделения противника, и игра начинает скорее напоминать некие шахматы.

 **Show Score** — список побед и поражений вашей героической армии.

Теперь можно рассмотреть команды, которые вы можете отдать подразделению в бою. Для того чтобы отдать команду подразделению, необходимо подвести на него курсор мыши и нажать левую кнопку. После выбора подразделения на экране произойдет ряд изменений. Во-первых, выделяется часть карты, куда подразделение может переместиться, обладая имеющимися у него на данный момент единицами Movement (их число может быть повышено за счет использования заклинания Force March у тяжелой пехоты). Щелчек кнопки мыши на любой подсвеченной клетке приводит к перемещению подразделения. Во-вторых, изменяется меню в левой части экрана. Исчезают кнопки для отдачи команд игровой среды, и появляются кнопки для управления подразделением. При отдаче команд желательно руководствоваться следующим правилом: каждое подразделение может выполнить только одно важное действие (атака и применение магии) и произвести только одно перемещение в течение хода, причем порядок проведения этих действий не важен. Исключениями являются опции Rest, Recruit и применение заклинания Raise Dead. Эти действия требуют целого хода и не допускают перемещения подразделения.

 **Recruit** — набрать пополнение в окрестностях города. Кнопка активна в том случае, если в подразделении имеются убитые. Раненые солдаты подразделения излечиваются как при использовании кнопки Rest. Численность подразделения восстанавливается за соответствующую сумму. Вновь завербованные солдаты не имеют боевого опыта, поэтому восстановление численности подразделения как во время боя, так и после оного связано с потерей Experience. Исключением является заклинание Raise Dead. Может быть только единственным действием в течение одного хода.

 **Rest** — отдых. Подразделение становится лагерем, излечиваются ранения и повышается мораль. Если на соседней клетке присутствует противник, то излечивается только одно ранение.

 **Disband Unit** — распустить подразделение. Означенная единица покинет вашу армию в это же мгновение.

 **Examine Unit** — просмотреть параметры данного подразделения. При этом появится окно, в котором будут отображены параметры данного подразделения, присущее ему заклинание (левая из трех овальных кнопок в нижней части появившегося окна), в том случае, если таковое имеется (стилизованное S); наложенное на данное подразделение заклинание (центральная овальная кнопка; в ней при наличии наложенного заклинания горит буква E) и предмет, каковым данное подразделение обладает (на правой овальной кнопке будет изображена его картинка). Для получения более полной информации по параметрам нажмите левую кнопку мыши, подведя курсор на информацию о параметрах. При этом на экран будет выведено довольно неплохо нарисованное изображение солдата из данного подразделения, в правой части которого будет представлена полная информация по параметрам данного подразделения. Для получения справки по заклинанию, наложенному заклинанию и волшебному предмету нажмите левую клавишу мыши, предварительно подведя курсор на одну из овальных кнопок. Для того чтобы убрать информационное окно с экрана, укажите на любое место на карте с помощью курсора мыши.

 **Abort Move** — отмена только что сделанного перемещения. Вернет подразделение на начальную позицию.

 **Cast Unit Spell** (красная кнопка со звездочкой) — при нажатии этой кнопки будет или выполнено заклинание (если у подразделения оно одно), или же появится меню выбора заклинаний. Учтите, что после произнесения заклинания подразделение не может атаковать противника.

 **Ignore Unit** — перейти к следующему по списку подразделению.

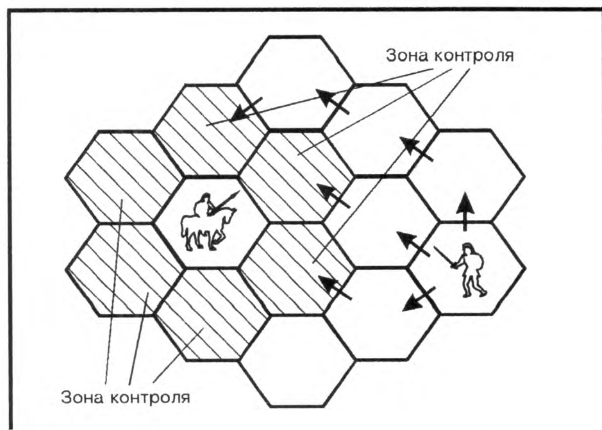
 **Exit Unit Menu** – выход из меню управления подразделением. Можно также использовать правую кнопку мыши.

 **Have Siege Attack** – кнопка предназначена для атаки вражеского подразделения, находящегося на одной клетке с вашим. Доступна только для осадной артиллерии.

Для того чтобы атаковать подразделение противника, в том случае если ваше подразделение принадлежит к наземным силам, надо подвести свое подразделение на соседнюю клетку и указать курсором на противника, которого вы желаете атаковать, а в случае проведения атак подразделениями, относящимися к разным типам (наземный и воздушный), атака производится на подразделение, занимающее ту же самую клетку. Исключение представляют осадные машины, так как они способны атаковать на расстоянии до четырех клеток, что, естественно, позволяет не «подтаскивать» их вплотную к противнику. В том случае если ваше подразделение уже стоит в соприкосновении с противником, вы можете нанести удар или применить заклинание, после чего благополучно отойти, то есть произвести ход.

При проведении атак и применении заклинаний не спешите нажимать на кнопку мыши. Обратите внимание, что в случае удара всегда, а при применении заклинаний только для тех, что наносят физическое поражение (Fireball и т. п.), внизу экрана будет выведен прогноз на предстоящую схватку. Он довольно приблизителен, но общую тенденцию отображает неплохо.

Существует еще одно очень важное правило, которое необходимо учитывать при движении и атаках. Среди всех клеток, которые проходит подразделение на своем маршруте, не более одной может находиться в зоне контроля любого подразделения противника того же типа (имеется в виду наземного или воздушного). Зоной контроля подразделения мы назовем все клетки, непосредственно соседствующие с клеткой, где это подразделение находится. Как только подразделение попадает в зону контроля подразделения противника, оно заканчивает ход. Это проиллюстрировано схемой.



На практике эта запутанная фраза обозначает, что вы можете обойти противника и продолжить движение только по радиусу в две клетки от его местонахождения. Если противник сам подступил к вам, то вы можете отступить, открыв

тем самым себе свободу перемещения. При атаках помните, что с помощью этого правила можно получать и создавать «котлы», сковывая перемещения противника, чтобы на последующих ходах его уничтожить. Следует помнить, что подразделения, находящиеся в зоне контроля врага, при отдыхе восстанавливаются всего на единицу.

Когда одно подразделение атакует другое, происходит обмен ударами и каждая из сторон несет потери: часть убитыми и часть ранеными. Если атакует подразделение, обладающее дистанционной атакой, обратный удар оно получает только если цель обладает аналогичной возможностью (исключая осадные орудия, те всегда атакуют безнаказанно).

Основные моменты ведения боя с помощью различных родов войск

Подчеркиваю, что все дальнейшие рассуждения производятся, исходя из опыта ведения боев в Campaign, что не всегда приемлемо для проведения боев на арене, где вас мало заботит дальнейшая судьба созданной вами армии, то есть потери в опыте не страшны. Более того, для боев с человеком не очень подходит тактика боя с компьютером, вам придется постоянно перестраивать и состав армии и, соответственно, тактику боя. Так что давать советы по бою с некомпьютерным противником практически бесполезно, хотя что-то полезное, в том случае если вы до этого момента не играли в игры «...General», из дальнейшего вы, может быть, сможете извлечь.

Исходя из имеющихся в игре видов войск, легко провести следующие варианты построения армии: кавалерийский, пехотный и смешанный (на основе двух предыдущих). Кавалерийский вариант наиболее приемлем для тех игроков, которые имеют за плечами опыт Panzer General и опыт игры в ситуациях, требующих постоянного давления на противника на земле и в воздухе. Пехотный вариант не предполагает очень активных действий с вашей стороны. При использовании пехоты главное держать строй, постоянно прикрывая наступающую фалангу огнем стрелков-лучников и поддерживая ее огнем с воздуха. Смешанный вариант, пожалуй, наиболее предпочтителен, но он требует умения сочетать действия пехоты и конницы, не разрывая фронт атаки, что особенно важно, если вы не хотите регулярно получать «котлы», содержимым которых будет ваша кавалерия.

Теперь подробней о каждом из вариантов.

Кавалерия, как основа армии

Такой вариант требует ведения активных наступательных действий с вашей стороны. Помните, что конница страшна именно при атаке, а в обороне может понести большие потери. Для ведения таких наступательных операций вам понадобится, чтобы как минимум 40% от общего числа подразделений в вашей армии составляли воздушные охотники и стрелки. Соответственно 50% процентов будет



приходиться на кавалерию (процентов 20 от которой рекомендуется иметь легкой) и 5—10% отведите на тяжелую пехоту (пригодится для проведения штурмов укрепленных городов, для которых кавалерия не очень-то хорошо приспособлена). Заводить в этом случае осадную артиллерию и волшебников не рекомендуется, так как они просто через один-два хода останутся глубоко в тылу и не смогут оказать никакой поддержки наступающим подразделениям. Основное внимание следует оказывать взаимодействию конницы и воздушных подразделений. Зона действия воздушных войск выносится примерно на 5—10 клеток вперед от фронта атаки вашей конницы. Довольно типичной является ситуация, когда за один ход до подхода к городу кавалерии воздушные стрелки образуют «карусель» над городом, существенно ослабляя и деморализуя обороняющиеся подразделения. Очень важно точно рассчитать количество ходов до противника, чтобы подлавливать его на перемещении. Тогда у вас будут получаться гораздо более сокрушительные удары при меньших потерях. Расстановку войск лучше всего производить группами от 4—5 кавалеристов при поддержке авиаотряда в составе не менее 3 воздушных стрелков и 2 небесных охотников. Несколько дополнительных небесных охотников желательно иметь поблизости от групп, на направлении которых противник сосредоточил наиболее мощные воздушные силы. В случае игры кавалерией как ни в одном другом варианте важно правильное взаимодействие с авиаицей. Особенно хорошо укрепленные позиции оставляйте для штурма пехоте, обходя их стороной. При игре кавалерией главная задача — уничтожение как можно большего количества подразделений противника.

Просьба учесть, что все выше изложенные соображения относятся к полнокровной и достаточно хорошо оснащенной армии. Если с самого начала, когда имеющиеся у вас конные подразделения не обладают большой ударной силой, а противник массово не применяет воздушные подразделения, пытаться соблюдать это правило, то возможно нарушение баланса в комплектации ваших войск и, как правило, излишние проблемы.

Пехота как основа армии

Можно рассматривать этот вариант как противоположный предыдущему, так как в нем козырем вашей армии является крепкая и подвижная оборона. Авиация (40%) служит не для атаки, а для обороны. Ее задача — ослаблять наиболее сильные отряды противника до того, как они обрушатся на линию вашей обороны. Остальные 60% отводятся, как вы понимаете, на долю пехотных подразделений. Из них 60% отведите на тяжелую пехоту, 20% на стрелков и оставшиеся 20% попробуйте поделить по вкусу между осадной артиллерией и волшебниками.

Трудно давать советы относительно распределения процентов между артиллерией и колдунами, так как очень многое зависит от того, какими темпами вы ведете бой. При тестировании мы сначала приобрели пару пушек, но впоследствии распустили эти подразделения и завели пару лишних воздушных стрелков и вроде как получилось больше пользы. Старайтесь образовывать узлы обороны на базе 3—4 тяжелых пехотинцев и одного или двух стрелков. Подобную ходячую крепость очень сложно разобрать без массированного применения воздушных подразделений и осадной артиллерии, особенно если она прикрыта с флангов другими подобными соединениями. Ваша задача сводится к тому, чтобы выдержать удар компьютерного игрока, после чего совершаете рывок к объекту атаки, по пути добивая остатки атаковавших вас подразделений. Если враг успел выставить очередную большую партию подразделений, не торопитесь атаковать, так как компьютер сам погонит свои отряды под копья и стрелы вашей армии.

Конно-пехотная армия

Третий вариант, когда основной ударный состав вашей армии, смешанный из пехоты и кавалерии, является довольно непростым по созданию и применению, но, наверное, самым действенным. При таком варианте вы сами должны пересмотреть процентное соотношение основных сил, исходя из вашей стратегии поведения на карте. Все зависит от того, какого из первых двух вариантов вы более склонны придерживаться: то ли атакующая конница, отходящая под защиту пехотной фаланги в том случае, если силы противника возросли и нужно перестроиться и подлечиться, то ли медленно ползущая фаланга, выбрасывающая время от времени в противника конные отряды. Здесь все зависит от вас, в том числе и построение войск.

Ряд моментов в проведении операции для всех трех вариантов является общим, их можно отнести скорее к тактическим советам:

1. Берегите деньги для модификаций уже существующих подразделений, но не увлекайтесь модификацией только гвардейских(наиболее опытных) частей. Это приведет к тому, что другие подразделения, оставленные на голодном пайке, станут легкой добычей противника. Осуществляйте модернизацию равномерно для всей армии.

2. Потеря гвардейских, а в принципе любых ваших частей, недопустима. Лучше восстановить игру и попробовать пройти битву еще раз, чем потерять кучу денег на покупке нового подразделения и кучу времени и нервов на его обучении.

3. Старайтесь осуществлять добивание именно новобранцами, а не ветеранами. Это принесет большую пользу и позволит быстро обучить ваши войска.

При использовании первых двух вариантов следует учитывать, что, при использовании менее чем трех родов войск, компьютерный игрок вводит штрафные санкции в виде предоставления своим новобранцам, помимо обычного в такой ситуации опыта, дополнительно 200 единиц оного. В принципе, нарваться на такие санкции очень малореально, так как, при нормальном развитии воздушных войск вы просто автоматически имеете как минимум три рода войск.

Теперь, когда вы знаете о том, как покупать и использовать подразделения в бою, — можно рассказать, где и как вы можете применить свои знания.

Главное меню

После запуска игры вы попадаете в главное меню, в котором вам предоставляются следующие возможности выбора:

Campagin Game — начать прохождение серии сражений, длительность которой в немалой степени зависит от вас. Вам предстоит с боями пройти 5 материков и один архипелаг, очищая их от нечисти. Для прохождения Campaign вам предоставляются на выбор четыре персонажа, каждый со своими особыми свойствами и своей собственной начальной армией. Сам персонаж изображен в центре экрана на красочной картинке. У вас имеется счастливая возможность ввести новое имя для выбранного вами персонажа, нажав для этого кнопку Change Name. Сами персонажи обладают следующими свойствами:

Knight Marshall Calis — рыцарь-паладин. Способен раз за сражение применить заклинание массового исцеления. Мораль его войск все время выше, чем у остальных. При покупке кавалерийских подразделений платит меньше, чем остальные персонажи. При старте его подразделения составлены из расы Mortal, единственно доступной для храброго рыцаря в начале игры.

Lord Marcas — удачливый наемник. Все его подразделения уже при покупке получают сто единиц опыта (Experience), что является существенным плюсом. Платит меньше при вербовке тяжелой и легкой пехоты. Не имеет никакой магии, зато к его армии гораздо чаще присоединяются герои, и число героев, которые могут находиться при армии, несколько выше.

Archmage Krell — маг, способный каждый ход в сражении применять против врага одно из четырех заклинаний. Ему с самого начала доступна особая раса Magic, чьи солдаты дешевле и сильнее, чем у расы Mortal, но не подлежат upgrade, то есть возможности перевооружения подразделения с доплатой разницы между нынешним и следующим уровнем. Помимо этого, так как деньги на развитие военной мысли распределяются у этого персонажа между двумя расами, вы будете получать новые подразделения чуть медленнее, чем рыцарь и лорд-наемник. Это делает данный персонаж не очень удобным для прохождения длительной серии боев в Campaign. Такой персонаж отлично подходит для боев на арене, а вот в Campaign использовать данный персонаж скорее на любителя.

Sorceress Mordra — колдунья, способная один раз за сражение применить одно из двух возможных заклинаний. Также способна в начале каждого сражения призвать к себе на помощь (как добровольцев) одно-два подразделения. Колдунье подчиняется раса Beast, по своим основным свойствам сходная с расой Magic у мага. Плюсы и минусы, вытекающие из этого, также сходны.

Слева часть экрана отведена под краткое описание деяний персонажа и перечисление его особых свойств. Справа от картинки представлен набор подразделений, с которым этот персонаж вступает в игру. Под описанием свойств находится набор из четырех кнопок для задания сложности игры (Difficulty). По умолчанию, сложность задана как средняя (Medium), но существует легкий уровень (Easy) и уровень высокой сложности (Hard). Уровень игры прежде всего характеризуется числом и опытом подразделений противника, которые будут выставляться против

вас, а также тщательностью, с которой программа будет обсчитывать ваши действия в поисках контрприемов. Если у вас есть желание повысить количество врагов, не создавая себе сложностей в их истреблении (короче, устроить банальную «бойню»), то можете воспользоваться кнопкой Custom и задать уровни по наличию золотого запаса и уровню мышления компьютерного игрока.

После того как вами сделаны все установки, можете нажать кнопку Start Game и начать игру. Перед вами появится картинка, описывающая персонаж со стороны темных сил, с которым вам предстоит провести следующую серию сражений. Таких персонажей всего четыре. Они полностью соответствуют четырем персонажам, предоставляемым вам в начале для выбора. Пятый — самый главный злодей.

Следующий кадр — карта материка и расположенное в левой части экрана, меню управления:

Manage Your Army — управление вашей армией. Здесь вы сможете:

- нанимать (Purchase) подразделения в том случае, если есть вакантные места (May buy N units)
- раздавать (выберите подразделение и нажмите на название предмета в Item Pool) или отбирать (Move Item To Pool) магические предметы
- распускать (Disband) и перевооружать подразделения из списка возможных (Upgrade).

Для выхода по завершении операций нажмите Exit.

Allocate Rewards — распределение процентов от поступающих в вашу казну сумм на разработку нового оружия и подразделений в разных родах войск. Для распределения процентов служат стрелки, расположенные справа от названия войск. Вы можете уменьшать и увеличивать процент ассигнований на разработку новых подразделений в пределах от 1 до 15, а в случае если у компьютера кончится запас видов подразделений для данного рода войск, ассигнования будут автоматически снижены до нуля. В нижней строке экрана находится тот процент, который вы оставляете себе для приобретения новых подразделений.

В игре это, пожалуй, один из наиболее значимых пунктов. Без проведения осмысленной разработки новых подразделений довольно сложно проходить все новые и новые побоища благополучно. Противник будет постоянно совершенствовать свои силы, выставляя все новые и новые виды подразделений. Единственным достойным ответом на это является разработка собственных инновационных военных технологий. Баланс между наукой и практикой, то есть приобретением новых и модернизацией уже имеющихся войск, есть вопрос вопросов. Здесь каждый должен решать для себя, но запомните, что чрезмерное увлечение наукой приведет к тому, что на фронте просто некому будет воевать. Наиболее подходящим является вариант, когда ассигнования на новые разработки составляют не более 60% вашего бюджета. Конечно, сравнивая с максимально возможным ассигнованием в 15%, можно подумать, что развитие будет проходить черепашьими темпами. Но ведь вас никто не заставляет производить одновременное развитие

всех 10 родов войск. Применение варианта равномерного развития всех подразделений вообще дохлый номер, так как в этом случае вы будете ждать новых разработок до посинения. Гораздо удобнее применять одну из двух схем научного развития. Первая представляет собой вариант, когда вы развиваете три-четыре вида войск на все 15%. Такой вариант наиболее применим в том случае, если вы используете либо пехотный, либо кавалерийский вариант компоновки ваших сил. Использование при создании войск смешанного варианта подразумевает такую схему, в которой форсированному финансированию подвергаются наиболее отсталые рода войск. На практике это приводит к тому, что поочередно развиваются все рода войск (изобрели новое подразделение, сняли с этого рода финансирование и направили на другой, отстающий род). Использовать вновь открытые виды войск можно двумя путями. Первый — покупка новых подразделений. Второй — модификация (upgrade) уже существующих. Сплошь и рядом выгодна именно модификация, а новые подразделения лучше покупать, когда вы почувствуете, что имеющимся количеством подразделений вам уже просто не справиться.

Вообще, чтобы не мучиться выбором, что важнее, будьте просто богатым полководцем. Богатым в этой игре становится тот, кто проходит большое количество битв. Так что особенно на первых трех континентах старайтесь наносить больше ударов по краям фронта, не ломитесь прямо на главную вражескую цитадель. Это приведет к удлинению игры, но с точки зрения получения финансов это полностью оправдано. Помните, что на первых трех континентах ваша задача — деньги. По-настоящему серьезные ситуации будут возникать, начиная с четвертого континента, куда надлежит приходить с максимально возможной по численности и качеству армией.

Save Game — сохранить ситуацию перед тем, как произвести какие-то действия. Особенно рекомендуется перед тем, как начинать делать покупки и повышение уровня. Также полезно это сделать перед началом сражения, так как это позволяет перебрать все варианты сражений и выбрать то, которое, на ваш взгляд, принесет наибольшую выгоду.

Quit Game — выйти из игры в главное меню.

На самой карте континента изображены щиты с черепами (герб вашего противника). Это возможные варианты атаки врага. За каждым из них стоит определенная игровая ситуация и карта местности. Теперь выбираете щит — и вперед на врага. После боя вам напишут, сколько именно вознаграждения вы получаете за этот бой и, если таковое произошло, кто к вам присоединился и какие предметы вы получаете. В том случае, если финансовые вложения в развитие военного искусства принесли результат, вам будет сообщено, какие новые виды подразделений вы можете использовать в дальнейшем. Далее вы можете проделать различные операции по распределению магических предметов и повышению уровня войск. После чего — снова в бой.

Play a Scenario — возможность провести одно сражение на заранее заданной карте с определенным набором войск, уже размещенным в различных пунктах. Процедура выбора сложности игры не отличается от процедуры в Campaign.

Новой является возможность выбора того, с кем вы хотите сыграть этот бой. В качестве противника вы можете выбрать человека (Human) или компьютер (Computer). Также можно поставить два компьютера и смотреть, как ЭВМ пытается обмануть сама себя. Всего сценариев пять, и пройти их можно просто из интереса.

Play In The Arena — провести одну битву, практически все параметры которой вы задаете самостоятельно. Вначале необходимо произвести выбор противника (человек или компьютер). Затем нажмите кнопку Start Game, после чего вам будет предложено сделать еще ряд установок на следующем экране. Верхняя часть экрана состоит из группы выбора:

Turn PBM On/Off — включить/выключить возможность игры по почте. Каждого из игроков попросят ввести собственный пароль, позволяющий совершить ход.

AI Income — количество золота, появляющееся у компьютера на каждом ходу.

AI Level — уровень игры компьютерного противника.

Max Unit Grade (Player Set, Grade 0... Grade 5) — уровень развития военного искусства для каждого из игроков (Player Set) или для обоих соперников (Grade).

Turn Hidden On/Off — включить/выключить видимость подразделений на карте.

Loss Limit — потери в процентах от числа подразделений, выставляемых на карту. Во избежание недоразумений рекомендуется ставить 100%.

Turn Limit — число ходов в сражении.

В средней части экрана расположено меню выбора карты. Вам предоставляется возможность провести бой на одной из стандартных (Fixed Maps) или произвольно составленных (Random Maps) карт. В случае стандартных карт достаточно выбрать имя карты, а в случае произвольной карты необходимо выбрать тип карты (Select Continent) и преобладающий рельеф (Select Terrain). Для завершения выбора нажмите Done.

На следующем экране вы должны сделать последние, весьма важные установки. Первая из них — выбор персонажа, каким вы будете вести сражение. Возможен выбор как человеческих персонажей, так и персонажей со стороны нечистой силы, что влияет на состав представителей подразделений, то есть при игре за представителя сил зла у вас будут другие подразделения, чем при игре за человеческий персонаж.

Max Unit Grade — технический уровень ваших подразделений при покупке.

Unit Limit — число подразделений, которое может выставить на карту игрок.

Purchase Army Gold — сумма, отводимая для строительства армии перед началом сражения.

Starting Gold — сумма, получаемая игроком при старте (оставшееся от предыдущего пункта золото не учитывается).

No Heroes Allowed/Heroes Allowed — запрещено или разрешено покупать героев при строительстве армии. Доступно только вначале.

Change Name — изменить имя персонажа.

Advantages — преимущества, которые можно выставить персонажу дополнительно. Сами персонажи обладают преимуществами как отторжимыми, так и не отторжимыми. К неотторжимым относятся те преимущества, которые не находят отражения в представленной ниже группе.

Неотторжимые параметры не могут быть добавлены к списку преимуществ (например, способность нанимать подразделения за меньшую плату или магические способности):

Fame — известность. По всей видимости влияет на вероятность присоединения к вам героев и подразделений в процессе сражения.

Warlord — позволяет каждому вашему подразделению получить 100 единиц опыта бесплатно. Вновь присоединившиеся подразделения и герои также получают сто единиц опыта бесплатно. Действует только в процессе боя.

General — позволяет вам выставить при покупке (перед битвой на арене) вашему подразделению 100 единиц опыта бесплатно. Задействуя в процессе сражения опцию Recruit, вы не только не убавите опыта своему подразделению, но, наоборот, даже добавите.

Charisma — ваши подразделения получат на протяжении всего боя дополнительно 20 единиц к своей морали.

Healer — значение этого свойства осталось невыясненным, хотя очень может быть, что подразумевается способность компенсировать часть ранений просто потерей морали.

Engineer — позволяет ремонтировать механические (раса Mech) подразделения прямо на поле боя, не дожидаясь конца сражения.

Archmage — делает доступным для игрока использование подразделений расы Magic. Раса предоставляет игроку неплохой набор подразделений тяжелой пехоты, небесных охотников и воздушных стрелков.

Mech Master — то же для расы Mech.

Beast Master — то же для расы Beast. Приличный набор тяжелой пехоты и небесных охотников (их немного, но среди них самый сильный по параметрам небесный охотник).

Ranger — предоставляет вашим подразделениям возможность разгуливать по лесам как по равнине и добавляет один пункт к параметру Search Range подразделений вашей армии.

Dwarven — предоставляется возможность ходить по горам как по равнине и добавляет две единицы к броне ваших подразделений.

Build Army — произвести закупку подразделений.

Auto Build Army — поручить компьютеру закупить вам войска.

После выбора одного из двух последних пунктов произведите закупку подразделений либо вручную, либо ее, как уже говорилось выше, выполнит за вас компьютер. Затем расставьте подразделения на карте и передайте возможность закупки своему противнику. В случае если вы выбрали игру по почте, то после того, как подразделения будут расставлены, произойдет запрос пароля для данной игры, каталога для сохранения игры, и программа выйдет в главное меню. Затем перешлите файл своему противнику по сражению и ждите ответа. Получив ответ, считайте файл с помощью пункта Load PBM Game, введите пароль и можете предаваться раздумьям над своим ходом.

Вот и завершилось ваше знакомство с очередной игрой серии «...General» — Fantasy General, которая повторила успех Panzer General. Повторение подобного успеха в настоящее время, когда в один месяц появляется иногда по нескольку игр, обещающих подняться выше среднего уровня в данном жанре, весьма немало. Одного этого должно быть достаточно, чтобы попробовать пройти пару сражений в начале Campaign, и кто знает, может быть, вам понравится. В скором времени SSI обещала порадовать поклонников данной серии игрой, носящей рабочее название Star General. Так что, до новых встреч!

Рейтинг

Игровой интерес







Исполнение

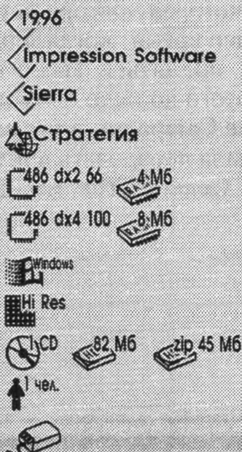
Графика	9
Звук	7
Интерфейс	10
Оригинальность	8
Сюжет/Концепция	8

10 Общая оценка

Космические баксы

Информация

Год выпуска
Распространитель
Разработчик
Категория
Минимальные требования
Желательно
Операционная система
Поддерживаемая графика
Размер
Количество игроков
Управление



Жанр экономических стратегий имеет большие традиции. Новое произведение компании Sierra выдержано в их духе в лучшем смысле этого слова. Space Bucks, так называется новая игра, может считаться образцом прекрасно выполненной экономической игры. На сей раз вам предстоит завоевать независимость для себя и своей фирмы в безграничных просторах космоса. Если вы готовы к острой конкуренции, если вас не пугают «грязные» приемы борьбы с конкурентами, то вперед за компьютер. Полетели!

Галактика будущего

Отшумел бурный XX век, и на смену ему пришел еще более стремительный XXI. Человечество вышло на просторы космоса и столкнулось с неожиданным: то что «дети галактики» привыкли считать своим, оказалось уже занято. Просторы вселенной вовсю бороздят корабли других цивилизаций. Но для человечества ничего не было потеряно. Подняв свой уровень технологий, они принялись наверстывать упущенное, осваивая новые миры и увеличивая сферу своего влияния.

Наступил XXIII век. Закончилась эпоха космических войн между расами, в результате которых все владения оказались сильно разрозненными. Но это не беспокоило ни людей, ни другие живые существа, так как они научились жить в мире. Залогом этому было могущество великой цивилизации Madorian, которая опередила всех в своем развитии и знала секрет создания двигателей для межзвездных перелетов. Но вот случилось непредвиденное. Ученные Madorian открыли возможность перехода на новую ступень развития, которая стала более привлекательной для этих созданий. И начался великий исход. На это никто не обратил внимания. Но когда ушел последний из Madorian, стало ясно, что случилась страшная вещь: утерян секрет производства двигателей для межзвездных перелетов.

Так наступила эпоха разобщения. Старели корабли, ломались и взрывались двигатели. Постепенно во всей галактике не осталось ни одного межзвездного корабля, все межзвездные коммуникации были прерваны. Это продолжалось 60 лет. И вот наконец ученые смогли понять устройство старого двигателя Madorian. Прерванные связи начали восстанавливаться. Но ни о каких галактических империях речи не шло. Каждая планета, каждая звездная система жила своей жизнью. Если кто-то и вспоминал об имперском величии, то это были старики, помнившие время до исчезновения Madorian. Но по-прежнему все планеты, все расы объединяло одно: нужны межзвездные пути сообщения.

Именно вам предстоит эта почетная миссия — восстановить порванные экономические связи галактики, но не без выгоды для себя. Ибо, как говорил мэр Основания Сальвор Хардин: «Высокие моральные качества человека никогда не должны мешать ему совершать добрые дела». (Кто не знает — прочтите «Основание» А. Азимова.)

Цель игры

Существует огромная галактика с большим количеством звезд, в которой вам предстоит прокладывать свои торговые пути. Игра строится по принципу: одна звезда — одна планета. Существует 12 типов планет, вращающихся под звездами. Они будут приведены ниже. Каждый тип обладает своей спецификой, которая делает его более пригодным для определенных видов деятельности. От вида деятельности будет зависеть вид груза, экспортируемого и импортируемого. Кроме того, планеты различны по уровню развития. Уровень развития определяется наличием полезных ископаемых и различных видов производства на планете. Ваша активная торговая деятельность вокруг планеты стимулирует скорость развития. Чем больше товарооборот, тем быстрее повышается уровень развития. Каждой звезде соответствует одна база вашей компании — звездный порт с сопутствующими постройками.

В игре полностью отсутствует система цен. Поэтому зарабатывать деньги, играя на разнице цен, вы не сможете. Единственный доход — это плата за перевозки груза с одной планеты на другую. Прибыль, приносимую кораблем, вы сможете увидеть только в конце совершенного им рейса. В этом заключается небольшая сложность игры, но чем больше препятствий, тем слаще вкус победы.

Вам предстоит сражаться за новые порты с четырьмя конкурентами, при этом вам придется соблюдать некоторые правила и ограничения.

Примите к сведению, что нет правил, сдерживающих конкуренцию. Она может принимать любые формы, от честной экономической борьбы до «ударов ниже пояса». Но помните, что палка имеет два конца. Ящик Пандоры, который вы можете высыпать на голову конкурентам, может быть высыпан и на вашу.

Если вы согласны со всем этим, тогда переходите прямо к игре. В общем, «если ты такой умный, почему ты еще не миллионер»? Ваша цель — быть первым и до 2500 года занять лидирующее положение в галактике.

Управление игрой

Достаточно рассказав о причинах, побудивших вас взяться за ремесло торговца, перейдем к непосредственному процессу зарабатывания баксов.

Игра состоит из нескольких игровых окон, в которых будет развиваться ваша без сомнения честная деятельность. В них вы сможете проводить свои торговые операции, играть на бирже, создавать свой торговый флот и конечно же периодически радовать сюрпризами своих соперников.

Основной экран

Большинство событий будут разворачиваться в основном окне. Оно состоит из нескольких частей. Вверху располагается система падающих меню. Она очень проста, и вам не составит труда разобраться с ней, если вы прочитаете главу до конца. Все важные части экрана обозначены на рис.1 буквами от A до I.

A — Экран галактики: он показывает вам состояние дел в галактике на текущий игровой день. Содержание галактического экрана может меняться. Для этого используется падающее меню View в верхней части экрана. Изменяя параметры в нем, вы меняете количество информации, показываемой на экране. Размер экрана меняется соответствующей командой Visibility Option в Game Option Menu среди падающих меню.

Для перемещения в другой район галактики передвиньте курсор мыши к краю экрана и щелкните правой кнопкой. Кроме того, можно быстро переместиться в любой район галактики при помощи Galaxy Minimap (**D**). Укажите район, который хотите видеть, и вы уже там. Под мини-картой располагаются три кнопки (**E1**, **E2**, **E3**), позволяющие регулировать размер экрана галактики. Иконка **E4** позволяет переключиться в режим управления космопортом (см. ниже).

Круг цвета вашей компании окружает просматриваемую планету. Для выбора другой — щелкните на нее мышью. Для просмотра вашей колонии и порта — двойной щелчок мыши на нужную планету. Окрас названия планеты отражает ее принадлежность. Фиолетовый окрас — ведутся переговоры об аренде земли.

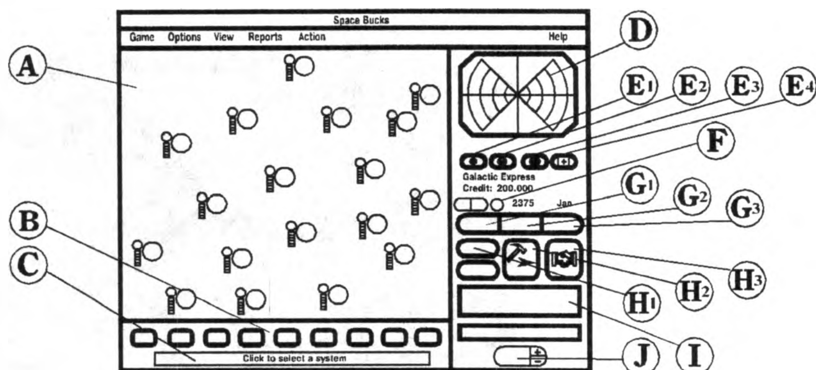


Рис. 1

При переборе кораблей на торговых маршрутах круг выделяет текущий просматриваемый торговый корабль. Для перехода к другому найдите его на экране галактики или в списке кораблей (**H1**) и щелкните мышью.

B – эта строка, состоящая из иконок груза, подробно описанных ниже, может выдавать два вида информации:

Просмотр содержимого судна. Укажите на судно, которое вас интересует (нажать клавишу **H1** – потом **J**). Вы увидите иконки товаров, содержащихся на данном судне. Под каждой иконкой располагается до 6 маленьких квадратиков либо белого, либо зеленого цвета. Один маленький квадратик – одно место груза. Зеленый – заполнен, белый – пустует.

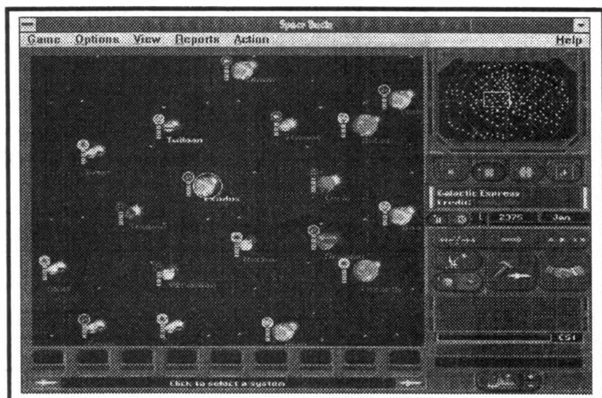
Просмотр содержимого колонии (нажать клавишу **H1** – затем **J**). Вы увидите внизу окна ряд иконок товаров, которые отображают наличие груза и потребности этой планеты. Белые и зеленые квадратики внизу каждой иконки груза показывают его отсутствие или наличие на планете. Количество зеленых квадратиков показывает количество груза, имеющегося на планете на складах. Количество белых – максимально возможное количество груза.

Если под каждой иконкой груза располагается продолговатая желтая «кнопка» – планета с удовольствием купит этот вид товара. Если ее нет, планета не будет принимать этот груз. Возможности для приема груза не ограничены – сколько привезете, столько и купят.

Если иконка груза обведена красным овалом, то этой планете необходим данный вид груза. Вы заключили договор на его поставку в счет аренды и его не выполняете. Зеленый овал – все в порядке, взятые обязательства выполняются.

C – Информационная строка. Любая иконка, на которую вы наведете курсор, получит краткое описание в этой строке.

D – карта. Показывает расположение звезд галактики и сфер влияния. Под ней располагаются три клавиши, регулирующие масштаб экрана A.



F — режим управления временем. Включает в себя две клавиши. Две поперечных полосы обозначают паузу, отключение паузы приводит к началу отсчета времени с нормальной скоростью. Соседняя клавиша, кружок, — ускорение бега времени. Рядом информационная шкала, на которой отображена вся информация о времени.

G1, G2, G3 — клавиши управления кораблем. Они настолько просты, что вы без труда с ними разберетесь. Единственное, что необходимо помнить при составлении маршрута — не забыть, что и откуда везти. Всего есть три клавиши.

Клавиша измерения расстояния **G1** — укажите на две звезды, и между ними будет указано расстояние. Это необходимо делать для того, чтобы оценить: а долетит ли собственно данный корабль до нужной нам звезды.

Стрелка **G2** — клавиша передвижения корабля на одну из соседних планет. Нажмите ее, после этого все планеты, доступные для перелета, будут обведены фиолетовым кружком. После укажите, куда конкретно вы хотите переместить корабль.

Клавиша с корабликом **G3** — режим установки циклического торгового маршрута, существенно упрощающий управление полетами. Он будет описан ниже.

Клавиша с радаром — эта не совсем понятная клавиша, вероятно, должна помочь вам проложить курс корабля на несколько пунктов вперед. Она располагается под клавишей измерения расстояния.

H1 — переключение списка планеты/корабли.

H2 — клавиша с молотком — покупка нового судна.

H3 — начало переговоров об аренде порта.

I — информационное окно. Информация о текущем корабле/планете.

J — клавиша входа в список планет/кораблей.

При нажатии на некоторые из этих клавиш вы будете попадать в различные эраны управления игрой.

Подробнее все действия будут описаны в соответствующих главах.

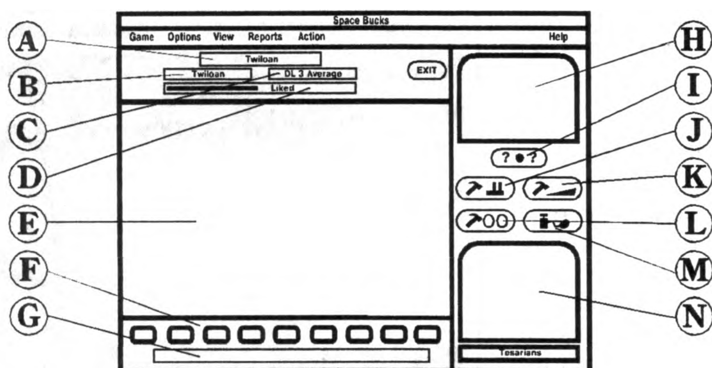


Рис. 2

Экран порта

В этот экран вы можете зайти из главного окна, указав на экране галактики необходимую планету и щелкнув два раза мышью. Кроме того, можете указать на планету и нажать клавишу E4 («войти в экран порта») под мини-картой галактики в главном окне. Ниже список основных частей экрана (рис. 2):

A — название планеты.

B — ваши наличные средства

C — уровень развития планеты

D — лояльность населения к вашей компании. Кроме численного значения есть и визуальное — величина и цвет полосы характеризует отношение населения к вам. Большая зеленая полоса — все в порядке. Короткая красная — опасность бунта, есть возможность потерять порт.

E — экран порта. Эта панель показывает все здания, имеющиеся в этом порту. Когда вы покупаете базу, она автоматически имеет три здания: терминал, посадочная полоса, склад топлива. Все остальное либо есть на планете с самого начала, либо будет построено вами. Щелчок мыши на строение даст вам информацию об его функционировании. Вы можете построить только одно здание одного вида, за исключением склада для токсичных отходов.

F — иконки груза, показывающие количество товара на планете и ее потребности. Все иконки груза приведены в главе «Полезные сведения» в разделе «Товар».

J — информационная строка. Любая клавиша, на которую вы наведете курсор, получит краткое описание.

H — экран планеты. Показывает тип планеты (смотри приложения). По бокам от него располагаются две полосы, которые призваны сигнализировать об опасности. Красный — нормально, пульсирующий красный — опасность. Опасность может заключаться в изменении статуса планеты — планета может выйти из-под вашего контроля. Для выяснения причин неприятностей нажмите клавишу с нарисованными двумя знаками вопроса под рисунком планеты. Обычно проблема



заключается в невыполнении условий контракта, заключенного с местными жителями.

I – торговый статус планеты. Щелкнув на эту клавишу, вы увидите сообщение о проблемах этой планеты. Если у вас нет договора об аренде базы, эта клавиша поможет вам начать переговорыб, дав информацию для размышлений.

J, K, L, M – строительство объектов различных направлений на вашей базе. Развивая индустрию на данной планете вы увеличиваете количество товаров возможных для вывоза с планеты.

Эти клавиши имеют следующие предназначения:

J – строительство объектов индустрии. Всего на планете доступно для строительства четыре таких объекта. Среди них химическая фабрика, сталеплавильный комбинат, фабрика специальных товаров, хранилище токсичных отходов (возможно 6 штук).

L – строительство объектов культурного назначения: ресторан, гостиничный комплекс, казино, стадион. Каждый построенный культурный объект увеличивает лояльность местного населения к вам.

K – строительство объектов звездного порта. Все объекты, кроме доков для постройки судов, строятся автоматически при аренде порта. Постройка звездных доков позволяет вам строить и покупать корабли.

M – разрушение какого-либо здания. В случае если какой-либо объект не оправдывает затрат на содержание, вы можете его уничтожить. Для определения результатов работы объекта щелкните на него мышью, после чего вам выдадут информацию о его деятельности.

Строительство каждого из промышленных объектов развивает индустрию планеты. Это увеличивает количество товаров на планете. Но при строительстве вам необходимо смотреть за целесообразностью строительства фабрик. Их выгодно строить на высокоразвитых планетах при наличии рядом планеты Tesarians, которым можно продать ваши токсичные отходы. Культурные же объекты увеличивают лояльность населения.

Любой объект требует вложения денег при его постройке, а также постоянных затрат на поддержание его работоспособности. Соизмерение полезности объекта и затрат на его содержание будет критерием, определяющим необходимость его строительства.

N – внешний вид обитателя планеты.

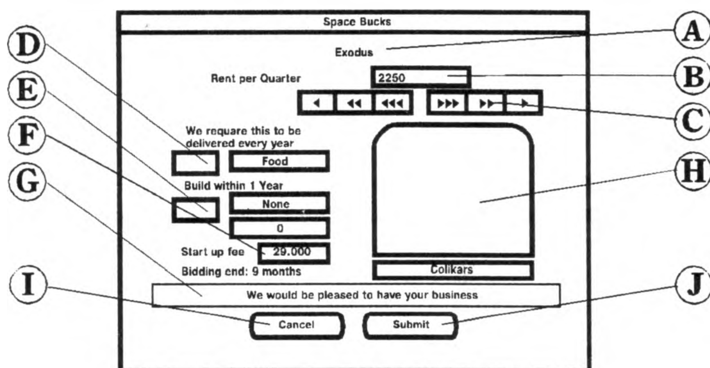


Рис. 3

Экран переговоров

Единственное необходимое условие для ведения переговоров — вам необходимо иметь специальную команду. Ее вы можете нанять через Action menu опция «negotiation team — команда переговоров». Пошлите ее на эту планету, и через некоторое время они заключат договор. При заключении вам необходимо иметь $29.000 для строительства порта. Самое главное правило — соблюдение контрактов, заключенных вами с руководством колонии. Купеческое слово крепкое, если дали, то держите. Нарушение соглашения будет иметь самые серьезные последствия.

Попасть в экран можно как из экрана порта, так и из основного окна. Клавиша выглядит одинаково — дружеское пожатие рук (на основном экране кнопка **H3**). Ниже перечислены все части экрана (рис. 3).

A — Название планеты.

B — Арендная плата. Вы можете ее поднять либо уменьшить при помощи стрелок **C**. Для начала выставляйте минимальные цены. Если жители будут недовольны либо вас обгонит другая фирма, у вас будет еще один шанс выставить новую арендную плату.

D — Дополнительные условия контракта. Здесь показаны товары, необходимые для поставок в эту колонию. Поставляемый товар полностью оплачивается. Срыв поставок может грозить вам неприятностями.

E — Дополнительные условия контракта. Высокоразвитая богатая планета может выдвинуть вам условия — строительство какого-либо объекта на поверхности этой планеты. Если вас просят — уступите, обычно планеты стоят того.

F — Время, за которое будет заключена сделка. Для заключения сделки необходимо время. Руководство планеты рассматривает все параметры заключаемой сделки. Кроме того, другая компания может предложить населению планеты свои услуги. Для определения лучшего предложения тоже понадобится время. Чем выше уровень развития планеты, тем больше проходит времени с момента начала переговоров до заключения сделки.

G – Здесь показано, насколько жителям планеты интересна сделка с вами. Эта информация полезна для вас при конкурентной борьбе.

H – Раса, с которой вы заключаете сделку.

I – Отказ от сделки.

J – Согласие с ценой, установление новой цены. Вы имеете право установить цену два раза: первоначально и после вмешательства какой-либо компании. Первоначально вы устанавливаете минимальную цену аренды базы. Если не поступит предложений от других компаний, жители планеты согласятся на ваше предложение.

В случае если другая компания предлагает свои услуги населению планеты, поднимая арендную плату, вы также можете изменить ее. Первая цена всегда известна – ваше предложение и предложение конкурентов. Второе предложение остается в тайне. Результаты вы узнаете по окончании обдумывания переговоров. Обычно чем выше арендную плату вы предлагаете, тем больше шансов снять на планете базу. Внимание! Арендная плата должна быть обязательно соразмерна с выгодой, получаемой от товарооборота с этой планетой.

Постройка и покупка кораблей

Для благополучия вашего дела вам необходимо развивать свой флот. Серьезным фактором, сдерживающим вашу активную деятельность является количество судов. К примеру, на уровне Expert вы не можете иметь более 40 судов независимо от размера и грузоподъемности. Поэтому для удовлетворения потребностей населения планеты вам потребуется вся ваша логика при прокладывании маршрутов.

Каждый корабль содержит следующие компоненты, два первых обязательны для любого корабля:

Hull – корпус. Существует всего шесть типов корпуса. Чем больше корпус, тем больше груза он может нести, но это значительно замедляет корабль и увеличивает накладные расходы. Ниже приведена таблица корпусов и их вместимости.

Модель корабля	Вместимость
Finch	8
Sparrow	10
Falcon	12
Eagle	20
Albatross	24
Ostrich	30

Вместимость определяется с ориентиром на единицу груза, размером одна единица на один контейнер (в корпусе судна).

Engine – двигатели. Развитие технологий, кстати, от вас не зависящее, постоянно повышает радиус и скорость корабля. При этом затраты топлива остаются

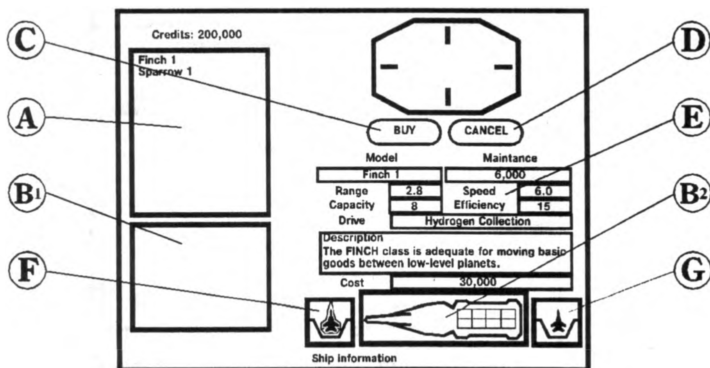


Рис. 4

постоянными. Существенный минус — растут накладные расходы, связанные с использованием судна.

Weapons и Shields — хорошее средство для защиты от пиратов. Они могут не устанавливаться на корабль. В случае установки влекут дополнительные расходы.

Двигатели, оружие и щиты в описании не нуждаются. Чем новее технология, тем мощнее устройство. Чем совершеннее технология, тем больше средств тратится на содержание устройства.

В окно покупки судна можно попасть из основного экрана. Для этого нажмите клавишу **H1** (молоток).

Экран покупки судов представлен на рис. 4.

A — список моделей, доступных для покупки судов. Здесь представлен перечень моделей. Укажите в списке нужную вам модель (текущая модель выделена зеленым цветом). В **B1** вам будет показан внешний вид судна, а в **B2** его внутреннее устройство и вместимость.

E — информация о параметрах судна. Принимая во внимание эти данные, вы сможете принять решение о покупке судна.

C и **D** — если вы покупаете судно, нажмите **C**. Если вы решили отказаться, выйдите из этого окна, нажав клавишу **D**.

Если хотите усилить модель, поставив на ней оружие и щит, нажмите **F** и **G**. После нажатия вы попадете в меню с перечнем снаряжения. Выберите необходимое и, нажав клавишу Return to Ship Mode, вернитесь к своему кораблю.

Окно постройки судна, показанное на рис. 5, внешне отличается от экрана покупки судов. Попасть в него можно из системы падающих меню в верхней части окна (Action menu опция Advanced). Здесь вы можете создать корабль любой величины, в отличие от экрана покупки судов (там вы выбираете из нескольких гото-

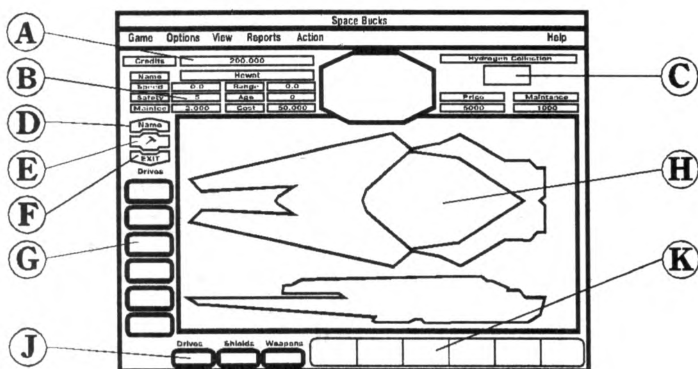


Рис. 5

вых моделей). Вас будет ограничивать только границы технологического развития и ваше финансовое состояние.

A — ваше финансовое состояние.

B — характеристики судна.

C — характеристики выделенного компонента: оружия, щита, двигателей.

D — выбрать название судна.

E — одобрить постройку спроектированного судна.

F — выход из окна без строительства корабля.

H — изображение выбранного корабля.

J — дополнительные компоненты: оружие, щит, двигатели. После нажатия соответствующей клавиши появиться список **G** с доступными для установки на корабль устройствами.

K — выбор корпуса корабля. Эта опция не работает при модификации судна.

Планирование торговых маршрутов

Управлять каждым кораблем по отдельности сложно. Основное внимание в игре уделяется планированию торговых маршрутов (рис 6). Создав такой маршрут, вы можете спокойно забыть на некоторое время про этот корабль. Он будет автоматически ходить по заданному маршруту, принося вам прибыль. Нажмите клавишу **G3** в основном игровом окне, и оно будет трансформировано для планирования. Торговый маршрут планируется только для одного корабля. Маршрут должен начинаться и заканчиваться в одном месте, являясь замкнутым циклом.

A — экран галактики.

B — груз, перевозимый судном. Группа иконок показывает содержимое корабля, что везем и сколько.

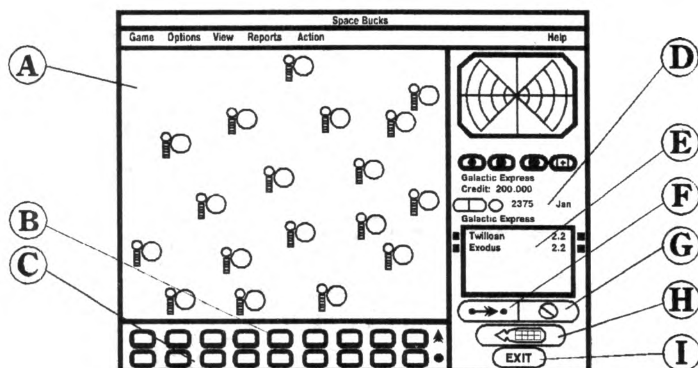


Рис. 6

C — содержимое складов в порту (на планете), требования и запросы. Это более подробно объяснено в главе «Основной экран» пункт **B2** и «товары».

E — экранчик конфигурации маршрута располагается в правом нижнем углу. В центре — список планет — пунктов маршрута. Слева от названия планеты могут загораться желтые квадраты, а справа — красные.

Текущий маршрут — тот маршрут, по которому движется корабль на данный момент. Для добавления к маршруту нового пункта укажите на планету, которую хотите включить в маршрут на экране галактики. Всего маршрут может включать шесть планет. Для того чтобы отключить маршрут, нажмите **G**. После этого список очистится, можете планировать заново.

Желтый квадрат сообщает о том, что вы спланировали содержимое судна на этот отрезок пути. Если вы еще не сделали этого — войдите в экран конфигурации груза (рис 6.1) судна при помощи клавиши **H** «внутренности корабля» и сделайте это, так как компьютер это сделает за вас не лучшим образом, а точнее будет пытаться всегда закупить поровну всех предлагаемых планетой ресурсов. После нажатия клавиши, укажите планету, с которой начнете конфигурацию, и вы попадете в экран. Он будет объяснен ниже.

Красный квадрат символизирует режим ожидания. Если он горит, значит, вы приказали кораблю находиться на этой планете до полной загрузки. После того как корабль будет загружен полностью, он продолжит свой маршрут. Режим ожидания включается из экрана конфигурации груза.

F — согласиться с составленным маршрутом.

I — выйти из режима планирования без сохранения.

На рис. 7 представлена панель конфигурации груза. Войдя в нее, вы увидите следующие части:

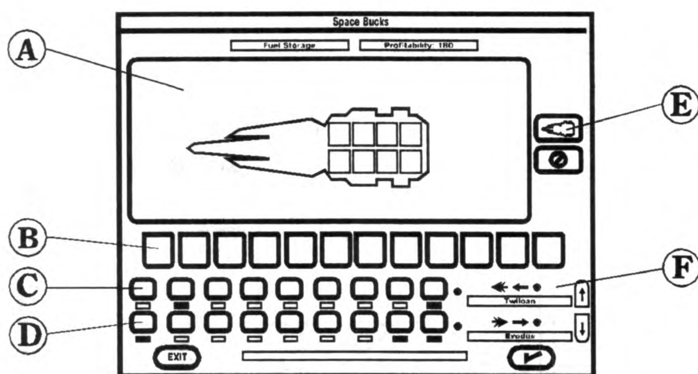


Рис. 7

A — трюмы корабля. Здесь представлено изображение трюма, состоящего из позиций для размещения груза. Минимальное занимаемое грузом место — один квадратик (клетка 1×1). Щелкнув кнопкой мыши на уже установленный груз, вы снимете запрос на него.

B — иконки груза. Щелкнув на одну из иконок вы выбираете запросы для погрузки на корабль конкретного груза. Иконка будет выделена желтым цветом. Щелкните мышью на пустое место на корабле и запрос на выделеный груз будет установлен.

C — состояние складов на планете, откуда корабль вылетает. Именно на этой планете корабль будет пытаться загрузить все те грузы, которые вы запросили в его трюм.

D — состояние складов на планете, куда корабль прилетает. Приведено для того, чтобы оценить спрос на планете — следующем пункте маршрута. Соответственно, все ресурсы, находящиеся в трюме в момент прилета, требующиеся целевой планете, будут автоматически проданы.

F — названия пунктов отлета и прилета корабля. Желтый квадратик справа показывает, включен ли режим ожидания. Справа от него две стрелки, позволяющие перелистывать пункты маршрута.

E — включение/выключение функции задержки. Если корабль сразу по приходу не может полностью быть загружен, то его дальнейшие действия будут зависеть от того, включен ли режим ожидания для этой планеты. Либо корабль загрузит все возможные на данный момент грузы из числа запрошенных, либо припаркуется на орбите и станет ожидать, пока планета произведет достаточное количество ресурсов для загрузки запроса на 100%, и только после этого продолжит рейс.

Подводя итоги, экран позволяет, сравнив запросы планет с имеющимися для перевозки товарами, определить, что и куда нам будет выгодно перевозить и сформировать запросы на закупки на каждой из планет маршрута.

Дополнительные полезные сведения

Расы

Всего в игре участвует пять рас. Каждая из них обладает особенностью —только она изготавливает один из видов специальных товаров. Каждая раса имеет своих друзей и врагов. Вам предоставляют возможность выбрать стартовой планетой планету одной из рас. Перед собой вы увидите все пять рас сразу. Щелкните мышью на иконку расы рядом с портретом, и вы получите ее описание. Кроме выбора стартовой планеты, выбор расы практически ни на что не влияет. Имейте в виду, ваши противники — не остальные расы, а просто конкурирующие компании! Приводим полный список рас:

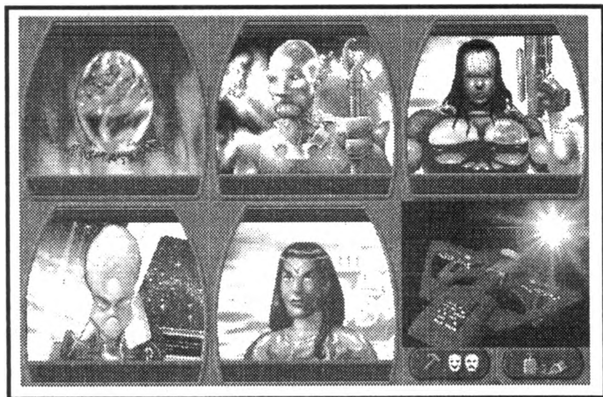
Humans — молодая раса. Имеет достаточно прохладные отношения с Secanii из-за их агрессивного характера. Находятся в большой дружбе с Tesarians и Colikars. Раса стоит на достаточно низкой ступени развития. Специальный товар — медицинские препараты, которые потребляют Tesarians.

Colikars — амебоподобные создания, одна из самых старых рас. Поддерживает дружеские отношения с Humans и Tesarians. Ни разу не было замечено, чтобы эти три расы воевали между собой. Раса в прохладных отношениях с Krec N'had. Амброзия — вино, прекрасный товар производящийся ими монопольно. Потребляется Humans.

Tesarians — космические торговцы и исследователи. Торгуют и стараются поддерживать хорошие отношения со всеми. Экзотические животные производятся Tesarians и потребляются Secanii.

Secanii — крайне агрессивная молодая раса. Не доверяют Tesarians, поддерживающим Humans, и не любят людей. Но в большой дружбе с Krec N'had. Спец. товар — Оружие. Потребляется Krec N'had. Уровень развития слабый.

Krec N'had — гуманоидная раса. Не известны причины, побудившие их вступить в альянс с Secanii. Но замечено, что они любят заключать союзы с воинственными расами. Электроника производится Krec N'had и потребляется Colikars.



Здесь можно дать всего один совет — при составлении торговых маршрутов учитывайте взаимоотношения рас. Старайтесь не прокладывать путей между враждующими расами из-за опасности войн. Любая война наносит вред вашей торговле и, кроме того, понижает уровень развития воюющих планет.

Планеты

Всего в игре существует двенадцать типов планет. От типа планеты зависит список товаров и скорость развития, кроме того, некоторые планеты предоставляют специальные бонусы для ресурсов.

Tropical. Теплые планеты. Большая часть поверхности — земля. Пригодны для проживания и фермерства.

Jungle. Теплые планеты с тропическим климатом. Густая растительность создает сложности поселенцам на них.

Terran. Планеты, похожие на Землю. В общем очень приличные. Дают пассажиров, продукты и производят немного энергоносителей.

Ocean. Почти полностью покрыты водой. Проживает небольшое по численности население, но производящее большое количество продуктов. Кроме того, производят немного энергоносителей.

Arctic. Вам понравится жить в холодильнике? То-то. Почти не заселены и производят немного энергоносителей. Никогда не производят еду.

Tundra. В общем похоже на предыдущий тип, но суше и теплее.

Volcanic. Геологически активная планета. Приятно жить, имея под боком пару-другую вулканов типа Везувия. Малозаселены, содержат минералы. Последнего, впрочем, может и не быть.

Rock. В общем похоже на предыдущий тип, но поспокойнее.

Arid. Теплые и очень сухие. Степь и пустыня. Есть пассажиры, продукты и производят немного энергоносителей.

Barren. Похожи на предыдущий тип.

Temperate. Средние — ни горячо, ни холодно. На поверхности могут сочетать различные типы территорий. Есть пассажиры, продукты и производят немного энергоносителей. Кроме того, есть минералы.

Temperte Bipolar. Из-за колец погода подвержена серьезным сезонным изменениям. В остальном похожи на предыдущий тип.

Планеты разделяются по своему уровню развития. Уровень повышается время от времени в зависимости от развития индустрии и товарооборота. Чем планета ближе к центру галактики, тем она обычно более развита. Чем дальше — тем более примитивна.

Товар

Всего существует двенадцать типов груза, который вы можете перевозить. Из них четыре — это сырье, добываемое на планетах. Чаще всего планеты имеют два или три возможных вида сырья, но встречаются, крайне редко, планеты, содержащие и один и четыре вида. Эти ресурсы совершенно самостоятельно добываются жителями планеты. Еще два типа товаров являются продуктом про-

мышленной переработки сырья. Их производство зависит от наличия в нашем космопорте промышленности и поставок сырья. К сожалению, кроме готовых товаров фабрики производят еще один очень неприятный товар — токсичные отходы. Вам необходимо либо вывозить их с планеты, либо складировать на ней, но это не является хорошим выходом из положения (хранилища постепенно заполняются, а их количество ограничено). Кроме того, существует «фирменный» товар у каждой расы. Для производства они требуют большое количество сырья и продуктов переработки. Отходов не дают, но производятся на планетах с уровнем развития не ниже четвертого. Для производства этих товаров также нужна дорогая специализированная фабрика.

Иконки груза	**Товар**	**Тип груза**	**Затраты**
Топливный насос	топливо	сырье	-
Вагонетка руды	руда	сырье	-
Гамбургер	продукты	сырье	-
Люди	пассажиры	сырье	-
Золотые слитки	метал	ППС	руда
Стеклянный флакон	химия	ППС	топливо
Рюмка с вином	Амброзия	спец. товар	продукты
Пистолет	оружие	спец. товар	металл / химия
Компьютер	электроника	спец. товар	топливо / металл
Красный крест	мед. препараты	спец. товар	химия
Зеленая собачка	экзотич. животные	спец. товар	отходы
Череп	токсичные отходы	отх. произв.	

Где ППС — продукт переработки сырья.

Таблица показывает — что является сырьем и и что является продуктом переработки. Графа «затраты» демонстрирует, что необходимо иметь или привести на планету для производства того или иного товара.

Следующая таблица отражает затраты на единицу получаемого продукта.

Уровень развития	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Металл	3Р	2Р	2Р	2Р	1Р	1Р
Химия	4Ф	3Ф	3Ф	2Ф	2Ф	1Ф
Амброзия	-	-	-	5Е	4Е	3Е
Оружие	-	-	-	3Х+3М	3Х+2М	2Х+2М
Электроника	-	-	-	4Ф+3М	3Ф+3М	2Ф+2М
Мед. препараты	-	-	-	4Х	3Х	2Х
Животные	-	-	-	6Т	5Т	4Т

Ф — топливо; Р — руда; Е — еда; Х — химия; М — металл; Т — токсичные отходы.

Пример: В таблице стоит 3Х+3М. Это значит, что на ед. товара будет затрачено три ед. химии и три металла.

Производя новые товары, вы увеличиваете количество груза, который можно вывозить с планеты. Это выгодно, так как чем больше груза вы перевезете, тем больше денег получите.

Следующая таблица отражает количество получающихся отходов при производстве какого-либо товара.

Уровень развития	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Металл	1/1	2/1	3/1	3/1	4/1	5/1
Химия	2/1	3/1	3/1	4/1	5/1	6/1

Пример: 3/1 — обозначает, что на три ед. товара будет произведена одна ед. отходов.

Следующая таблица показывает эффективность одного хранилища отходов.

Уровень развития	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Хранилище	6	8	10	12	14	16

Всего может быть построено шесть хранилищ. Когда в них кончится место, начнутся проблемы. Поэтому старайтесь своевременно вывозить отходы.

Финансы

Несколько опций среди падающих Action menu. Банк и рынок акций. Они крайне просты.

В банке вы можете совершить несколько простых операций (их иконки располагаются внизу, описание дано в порядке слева направо):

Положить деньги в банк — рука кладет деньги в сейф. Вы кладете некоторое количество текущей наличности на счет в банке под определенный процент. В текущих операциях деньги со счета не используются, но в случае если у вас кончилась наличность, компьютер автоматически возьмет оттуда $20000.

Снятие денег со счета — рука с чековой книжкой. Снимает необходимую сумму со счета.

Над этими двумя иконками располагаются сведения о ваших наличных деньгах, текущем счете в банке и проценте на вклад на данный квартал (четверть года).

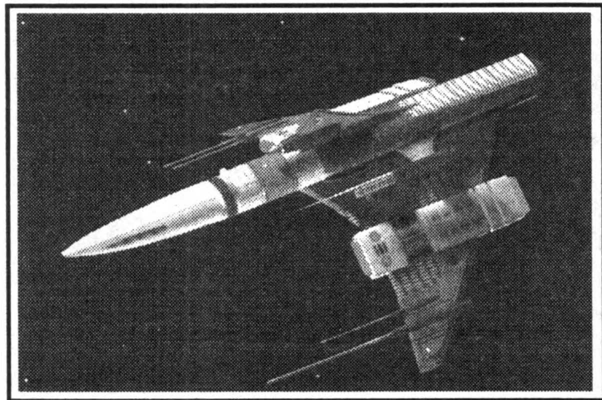
Правее располагаются кнопки (серый фон):

Рука у сейфа — взять кредит в банке. В появившемся окне укажите сумму и время, на которое берете. Время лучше выставлять максимальное — не больший срок растягивается возврат кредита, менее сумма ежеквартального погашения кредита. Но при этом увеличивается общая сумма денег, выплаченных в качестве процента за кредит. Так что выбирайте то, что вам более подойдет.

Рука, возвращающая деньги — возврат некоторой суммы кредита.

Над этими кнопками располагается информация о взятом кредите, процент по кредиту на данный квартал и ежеквартальный взнос.

Фондовый рынок состоит из трех основных операций:



Issue shares — выпуск акций своей компании. Выгодно с точки зрения привлечения новых средств, но после вам придется выплачивать по ним проценты. К тому же противник может удушить вас, скупив 51% акций вашей фирмы.

Bye shares — купить акции конкурентов. По ним вы получаете определенный доход.

Sell shares — продать часть акций конкурентов, в случае если вам необходимы средства.

Выше располагаются сведения о рынке акций, об их количестве и владельцах.

Необходимо помнить две вещи:

Во-первых: кредит в банке ограничен. Он составляет одну треть от стоимости вашей фирмы. Будьте аккуратней с ним. Если у вас кончились деньги, компьютер автоматически занимает их в банке. Но если у вас исчерпан кредит и там, то вы проиграли. Игра прекращается.

Во-вторых: Скупив 51% акций соперника, вы поглощаете его фирму.

Необходимо упомянуть еще о нескольких вещах. Опции Sell, Pricing и Maintenance из Action menu.

Pricing — устанавливает уровень цен на товары и перевозки, совершаемые вашей фирмой. Колеблется в пределах от 50% до 150%.

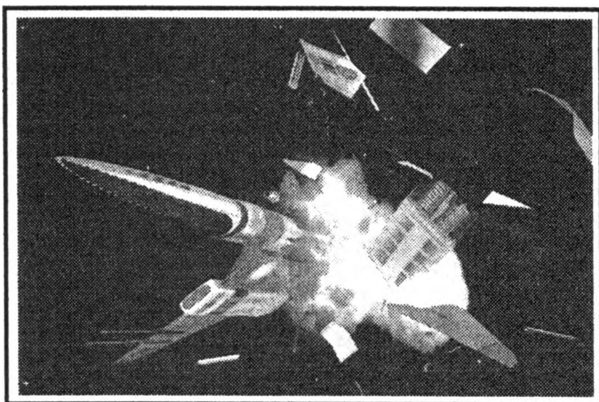
Maintenance — устанавливает уровень затрат на поддержание работоспособности объектов на поверхности планет. 100% — поддерживается хорошее состояние зданий.

Sell — продажа ненужного имущества. Здесь вы можете продать порт или устаревший корабль. Чем старее и изношенней корабль, тем ниже цена.

Конечно, хорошо бы цены повыше, а затраты поменьше, но так не бывает. Такое положение дел приведет к быстрому износу зданий и недовольству со стороны населения планет, если у конкурентов цены ниже и условия лучше. Поэтому старайтесь держать равновесие. Но это на ваше усмотрение.

Неприятности

Иногда на вас могут нападать пираты, особенно если кто-то им заплатил. В этом случае появится окно с изображением кораблей и клавишами:



Fight — бой. Компьютер сравнит ваши характеристики и скажет, кто выиграл. Если бой проигран, корабль со всей начинкой потерян навсегда.

Flee — трусость не порок, поэтому иногда лучше сбежать. Если сбежать не удалось, корабль со всей начинкой потерян навсегда.

Payoff — откупиться. Заплатил — проваливай. Сумма взятки сообщается.

Surrender — вы отдаете весь груз и пассажиров пиратам, но спасаете корабль. При этом теряете оружие и щит.

При принятии решения вам помогут простые критерии целесообразности. Если вы уверены в победе — сражайтесь, а если нечем — бегите. В двух других случаях выбирайте вариант с минимальными потерями.

Ломается оборудование порта, корабля. Появляется окно с сообщением и функциями:

Go to planet — перейти в режим порта и разобраться на месте.

Repair Starport — не отвлекаясь, заменить разрушенное здание.

Repair Ship — заменить поврежденное устройство новым.

Abandon Ship — списать корабль, если ремонт более его стоимости.

Для помощи в принятии решения вам будет сообщена стоимость заменяемого объекта или устройства.

Кроме того, неприятности могут возникать из-за войн между планетами. Если у вас хорошо вооруженный корабль, то с перевозками проблем не будет. Кроме того, войны понижают степень развития на один-два уровня.

Советы начинающему негодяю

Если честные методы конкуренции оказались неэффективными, вы можете прибегнуть к более жестким. К примеру таким, как уничтожение кораблей конкурентов или устройство беспорядков в его портах.

Для того чтобы прибегнуть к этим мерам, вам необходимо зайти в Action menu, называющееся Covert operation.

Меню подразделяется на две части. Первой является Operation, отвечающий за проведение тайных операций. А второй — Security — защищает вас от них.

Окно Operation имеет пять возможных видов акций:

Slander — поднять в порту врага бунт. Обычно после удачной попытки планета становится нейтральной.

Slander Global — то же, но в масштабе галактики.

Hire Pirates — нанять команду пиратов для нарушения торговых маршрутов конкурента.

Sabotage Ship — уничтожение одного выбранного корабля.

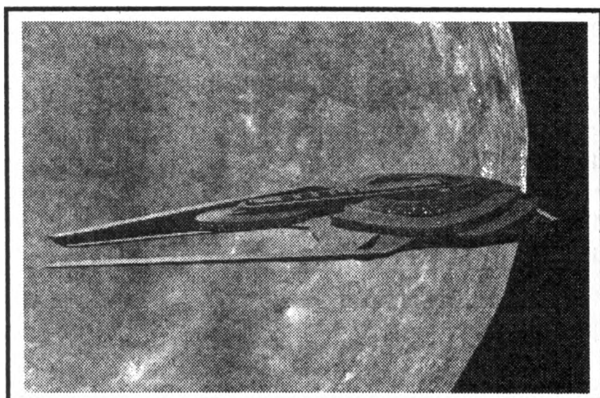
Bribe Local — если на какой-либо вашей планете сильно упал ваш авторитет, подкупите ее руководство с целью повышения лояльности к вам.

В случае удачной попытки акция приносит плоды. Если вас постигла неудача, вы заплатите большой штраф потерпевшему. Совет только один. Запишитесь перед совершением мелкой пакости. В случае неудачи вы сможете восстановиться и продолжить, как будто ничего не было.

Меню Security сложности не представляет. Там необходимо просто указать проценты дохода, который вы пустите на создание охраны от «добрых» конкурентов.

Несколько полезных советов

Помните, «тише едешь, дальше будешь». Не торопитесь захватывать сразу много миров. Захватывайте то, что можете обслужить и удержать.



Кораблей в игре ограниченное количество. Дорожите ими. Ставьте только на самые выгодные линии.

Захватывайте больше планет высокого уровня развития, кроме того, старайтесь захватывать планеты, содержащие 3—4 вида ресурсов. Это даст вам больше товаров для перевозки, а как следствие — больше прибыли.

Группируйте промышленность по регионам: одна планета — центр производства, несколько других — поставка сырья и одна — сброс отходов. Это наиболее рациональный вариант распределения обязанностей планет.

В остальном все зависит от ваших действий и уровня сложности, который вы выберете. Осталось пожелать успехов и больших звездных баксов.

Рейтинг

Игровой интерес



Исполнение

Графика	8
Звук	7
Интерфейс	8
Оригинальность	5
Сюжет/Концепция	6

7

Общая оценка

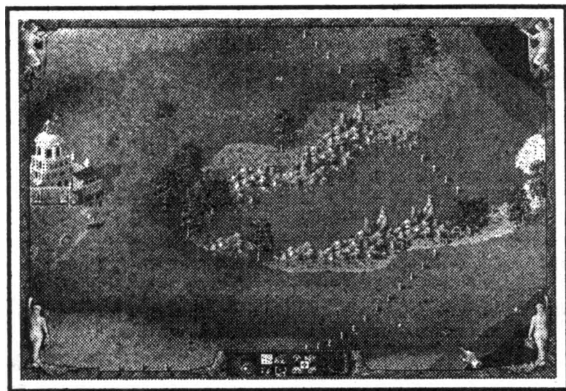
THE SETTLERS-2: VENI, VIDI, VICI

Поселенцы-2: Пришел, увидел, победил

Информация

Год выпуска	1996
Распространитель	Blue Byte Software
Разработчик	Blue Byte Software
Категория	Динамическая стратегия
Минимальные требования	486 dx2 66, 8 Мб
Желательно	486 dx4 100, 16 Мб, FAST VIDEO
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Hi Res
Размер	1 CD, 27.7 Мб, zip 9.5 Мб
Количество игроков	1-2 чел.
Игра с партнерами	
Управление	

С незапамятных времен, а особенно с момента появления Civilization и Dune-2, геймеры всего мира только и занимаются тем, что культивируют разнообразные нации, расы и мелкие, но до зубов вооруженные кланы, имеющие целью последующую кровавую разборку с любым, кто на свою беду окажется рядом. Игры такого рода предоставляют геймеру возможность почувствовать себя в шкуре полноправного диктатора своей компьютерной вотчины, со всеми вытекающими отсюда достоинствами и недостатками. В результате вы можете стать самым великим правителем, полководцем, строителем, а зачастую и магом данной компьютерной вселенной. Когда вам еще может представиться такая возможность? А если что-то не получается и какой-то компьютерный выскочка случайно вас выносит, всегда можно воспользоваться «правом первой ночи» (записываться в сложных местах и проходить этот кусок до тех пор, пока наконец машина, устав от постоянных загрузок этого сейва, не даст вам выиграть), так что место «величайшего» вам обеспечено.



Старый хит Settlers являлся типичным представителем подобных игр. Одним из его главных отличий от большинства известных игрушек того времени была возможность игры с помощью двух мышей на одной машине. Основным же его недостатком было то, что приходилось управлять одновременно слишком большим количеством процессов (в окошках было запутаться — проще некуда). В Settlers-2 многие процессы, сильно затруднявшие жизнь в первой версии, были упрощены.

В Settlers-2 вы выступаете в роли предводителя группы римских переселенцев, которым под вашим руководством предстоит захватить все свободное жизненное пространство, вплоть до Gateway (симпатичная такая арочка со статуей наверху), используя для того все имеющиеся в вашем распоряжении средства. Естественно, что основным препятствием на пути вашей экспансии будут другие переселенцы, которые по каким-то непонятным причинам совсем не в настроении делиться с вами жизненным пространством. Ну а в последней миссии все и совсем просто: ваши люди должны остаться единственными выжившими на данной территории.

На ваши плечи навалится вся тяжесть абсолютной власти. В вашей маленькой деревеньке вы и царь, и бог, и воинский начальник. Но деревенька, она и есть деревенька. И если вы — поклонник миллионных убийств и огромных разрушений, таких, чтобы целой вселенной после вашего появления пришлось долго зализывать раны, вас ждет глубокое разочарование — все здесь достаточно мелко и буднично.

Но и маленькой деревенькой не так-то уж и легко управлять. Вам придется строить здания, регулировать вырубку и посадку леса, руководить геологоразведочными работами, постройкой дорог и многим-многим-многим другим, необходимым для ее процветания. Это не говоря уже о войне, а если учесть, что все происходит в реальном времени, то вы довольно быстро пожалеете, что ваша власть такая абсолютная. Самое важное в игре — построить разумную инфраструктуру, которая хорошо работала бы и без вашего участия. Ну а вы целиком могли бы посвятить себя делам военным.

Разумеется, имеется и возможность игры друг против друга или с компьютером на любой из 18 карт за любую расу, а не только за римлян. Правда, для игры «человек с человеком» нужна вторая мышь, а подключить ее можно только в COM2. Свободный сценарий можно выбрать в основном меню.

Основное меню

Campaign — здесь вы можете пройти долгий путь, состоящий из 10 миссий. Имеются три кнопки. Choose chapter (выбрать часть) — как только вы проходите одну часть, вы получаете возможность перейти к следующей. Хотя вы вполне можете проходить одну и ту же часть столько раз, сколько вам заблагорассудится. Те части, которые вы пока не имеете права проходить, темнее. Play chapter (запустить часть) — эта кнопка запускает выбранную вами часть. Ну и, конечно же, кнопка возврата в основное меню.

Resume last game — при выборе этого пункта вы запускаете ту игру, на которой вы остановились при предыдущем запуске игры.

Load game — нажав эту кнопку, вы можете загрузить игру.

Free game — в этом пункте вы можете предпочесть свободный сценарий или парную игру на выбранной карте (этот пункт будет рассмотрен чуть ниже).

Options — несмотря на громкое название, здесь можно изменить только один параметр. Screen resolution in the game (Разрешение картинки). Эта игра позволяет три разрешения:

640 * 480 pixels

800 * 600 pixels

1024 * 760 pixels

Надо помнить, что чем больше разрешение, тем медленнее скорость игры. Поэтому не следует запускать максимальное разрешение, если у вас не очень быстрая машина. Высокое разрешение по большей части требуется тогда, когда вы играете вдвоем. При парной игре экран делится на две части, в каждой из которых властвует один игрок со своей мышкой. И если разрешение слабое, то вам будет очень сложно держать под контролем всю игровую ситуацию.

Intro — выбрав этот пункт, можно посмотреть заставку.

Credits — если неизвестно, по каким причинам вам вдруг захочется выяснить, кто же все-таки смастерил гейму, нажмите эту кнопку.

Quit program — выход из игры.

При выборе пункта Free Game вы получаете возможность настроить следующие параметры свободной игры:

In Game — этот пункт позволяет исключить любых из предложенного для данного сценария игроков.

Leader — выбор расы. В соответствии с тем, кого вы выберете себе лидером, определяется и раса, за которую вы будете играть (о расах будет рассказано чуть ниже).

Mode — компьютер или человек. Можно назначить только двух человеческих игроков, все остальные — компьютерные. При желании один человек может сыграть исключительно с компьютерными противниками.

Scenario — здесь выбирается, на какой из 18 карт будет вестись игра. Карты различаются не только размерами и вариациями ландшафта, но и количеством игроков, способных принять участие в игре. Следует помнить, что некоторые особенно объемные сценарии требуют памяти больше чем 8 Мб.

Alliance — можно заключить договор. И совершенно не возбраняется его нарушать. Ну что может быть приятнее, чем всадить нож в спину ничего не подозревающему союзнику? Правда, по каким-то своим личным и не зависящим от вас причинам он тут же начинает считать вас врагом. Как будто умрет он без этого куска местности. Виды альянсов:

Human vs. Computer — вы заключаете союз друг с другом против компьютера. И с наслаждением осаждаете его с двух сторон. После чего вы можете попробовать изрядно уменьшить военное присутствие друг друга в этом регионе. Или же можно просто подождать, когда ваш человеческий противник плотно завязнет в обороне компьютерного. И захватить кусок его территории, оставшийся под слабой охраной. Но за такое можно и по роже получить, а с учетом того, что человек сидит рядом у того же компьютера, угроза эта более чем реальна.

People vs. People — если вожди группировок принадлежат к одной расе, то они союзники. Вот тут подлое нарушение договора в удобный момент ни в коей мере не повредит реальному здоровью. Но может изрядно помочь собственному процветанию в заэкранном мире. Конечно, если ударить в спину компьютерного союзника, а не живого.

Every man for himself — каждый сам за себя. Вот это для настоящих мужчин. Но и тут совсем не обязательно, что первым нападут на тебя. И тогда можно будет безнаказанно добить изможденных междоусобными конфликтами врагов. Но такая лафа бывает, только если компьютер сцепился с вашим живым противником. Между собой компьютерные главари не особо ссорятся.

Определить по ходу игры, кто и с кем заключил альянс, можно с помощью окон General statistics. Там в окне каждого вождя видны прямоугольнички, цвет которых соответствует цвету других предводителей, с которыми у данного вождя заключен союз.

Game objectives — цели игры. Этот пункт указывает на то, как будет определяться победитель. Виды целей:

None — никакой цели. Вы просто развиваетесь, воюете или нет, в общем, делаете что угодно. Эта игра может продолжаться бесконечно.

Conquer 3/4 of map — захватить три четверти жизненного пространства. Надо просто отхапать три четверти жизненного пространства, а противнику можно позволить жить. Видимо, предполагается, что при таком варианте все и так уже стоят на коленях, и нет смысла тратить время на окончательную ликвидацию полуживого противника. Хотя это и не всегда так.

Total domination — полное превосходство. Вот это — режим для истинных ценителей искусства изощренного добивания уже полностью беззащитного противника.

Merchandise in HQ — начальный уровень ресурсов для всех одинаков.

A lot Высокий
Normal Стандартный
Low Низкий

Exploration — если этот пункт OFF, то все здания, свои и чужие, видны с самого начала игры. Если ON, их придется искать самому.

Start position — если поставить according to sequence, то все противники начинают игру в одном и том же месте.

Start game — начало игры.

Return — вернуться в главное меню.

После старта...

Основной экран состоит из главной карты, четырех кнопок внизу, в центре карты, и любого числа окошек, которые вы откроете.

Принцип управления окнами похож на Windows. У каждого окна есть две кнопки вверху рамки. Левая кнопка закрывает окно. Правая либо сворачивает окно до заголовка, либо возвращает его в исходное состояние. Это довольно удобно и позволяет иметь быстрый доступ почти ко всей информации. Хранить важные окошки лучше всего в самом верху экрана в свернутом состоянии.

Внизу в центре экрана находятся четыре кнопки:

 — вызов окна Map (карта).

 — вызывает окна Main selection (Главный выбор).

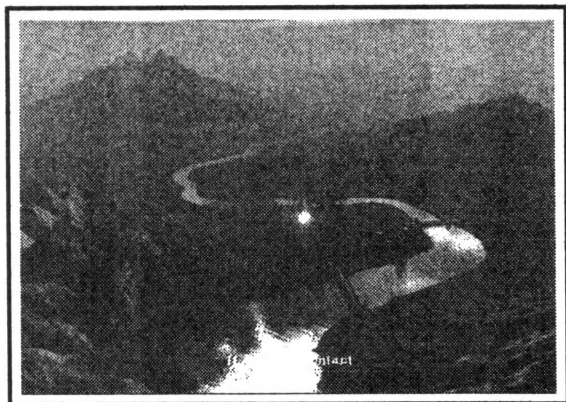
 — устанавливает и убирает режим воспроизведения типов потенциальных построек. В этом режиме на главную карту накладывается сетка с изображением значков, обозначающих тип строения, возведение которого возможно в данной точке (о типах строений смотри ниже).

 — щелчок на этой кнопке вызывает окно Post office (Почтовая контора).

Описание всех окошек дано ниже.

Карта

На карте отображаются все события, которые происходят в игре. Перемещение по карте можно осуществить двумя способами: или двигаясь при помощи клавиш управления курсором, или, нажав на правую кнопку мыши и не отпуская ее, перемещать мышь.



Карта разбита на шестиугольники, что хотя и не заметно, но вполне может быть прослежено по различным косвенным признакам. В дальнейшем мы будем для удобства называть шестиугольники клетками. Каждый значок на карте занимает одну клетку. Значки бывают нескольких типов, а именно:

Дороги — по ним осуществляются все перевозки в игре. Они ставятся везде, где позволяет ландшафт. Их можно протянуть только между флажками (о флажках чуть ниже). Дороги можно строить, указав лишь начальную и конечную точки трассы, а также проводить их вручную, что предпочтительней.

Строения — бывают двух видов. Это или собственно здания — большие, средние и маленькие, или — шахты. Еще есть флажки, которые, хотя и занимают место на карте, могут быть названы строениями лишь с солидной натяжкой.

Заброшенные здания — иногда ваши скауты находят разнообразные заброшенные укрепления или палатки, а также местных жителей. Обычно высвечивается сообщение о том, что ребята обнаружили данное сооружение. И там были найдены чертежи какой-нибудь постройки. Но с учетом того, что почти все здания можно возводить уже с четвертого уровня, это не так важно. Местные жители зачастую сообщают вам информацию по поводу того или иного места.

Таблички — они размечают месторождения полезных ископаемых (об этом см. «шахты»).

Поля — регулярно возникают возле ферм (о фермах см. «здания»).

Деревья — служат источником древесины (о бревнах см. «ресурсы»). Вырубка леса освобождает площади для строительства.

Скалы (похожи на кучку валунов) — служат источником камней (о камнях см. «ресурсы»). По мере добычи скала все больше и больше опускается, пока не исчезнет совсем. После этого на освободившемся месте можно что-нибудь построить.

Одиночные скалы (похожи на несколько одиноких столбиков) — просто элемент декора, добывать из них ничего нельзя.

Животные — самые разные зверюшки, бегающие по всему экрану. Служат источником мяса.

Границы — очерчивают территорию, принадлежащую тому или иному вождю. Они окаймляют местность, на которой данный народ может размещать свои постройки и дороги. Возведение укреплений позволяет отодвигать границу.

Ландшафты тоже не являются просто картинками. По воде можно только плавать, по суше ходить. На некоторой местности нельзя ничего построить (а именно, в снегах и болотах). На другой местности есть особые ресурсы (например, полезные ископаемые в горах). Вам доставит массу удовольствия определять, какие еще неприятности несет тот или иной тип ландшафта.

Расы

Всего в игре есть четыре расы. Они сильно отличаются друг от друга по внешнему виду и национальным особенностям. Это:

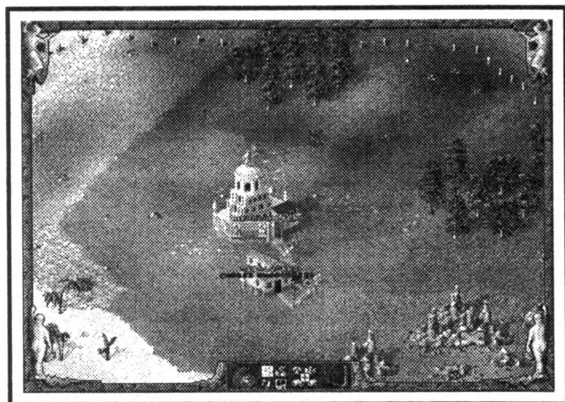
Римляне (Romans)	высокоцивилизованная раса.
Викинги (Vikings)	необыкновенно воинственная раса.
Японцы (Japanese)	утонченная и изысканная раса.
Африканские негры (Nubians)	храбрая раса.

Общая картина мира

Общая концепция игры относительно проста. Существуют ресурсы, которые используются при строительстве зданий; кроме того, они необходимы для создания инструментов и самих работников. Имеются сооружения, которые производят ресурсы и инструменты для работников. В этих сооружениях также совершаются определенные действия, полезные для дальнейшего развития колонии. Работники — они работают в сооружениях, а помимо этого, берут на себя исследовательские функции и транспортировку ресурсов между зданиями. Инструменты в сумме с незанятыми жителями образуют работников той или иной отрасли. И есть солдаты, они, соответственно, воюют. Весь смысл игры заключается в том, чтобы осваивать новые территории, строить здания, подводить к ним дороги, после накопления военной мощи — вытеснить врага с принадлежащей ему территории.

Строительство

Дороги можно протянуть только между флажками. Дороги можно строить, просто указав начальную и конечную точки трассы, или же проводить их вручную, что предпочтительней. Для того чтобы провести дорогу, необходимо щелкнуть на флажок, от которого мы хотели бы ее провести. Мы тут же попадаем в окно activity window. В этом окне мы выбираем самую левую кнопку (это кнопка строительства дорог, там она и нарисована). После нажатия этой кнопки мы выпадаем в окно главной карты. Вокруг выбранного значка на расстоянии одной клетки появляются другие значки. В любую точку, где стоит значок, можно продолжить дорогу. Причем значок «тире» обозначает, что дорога из данной точки может пойти в любую сторону, а треугольник со стрелкой указывает, в какую именно сторону она повернет из этого пункта. И так, переходя из точки в



точку, можно построить дорогу. При желании ее можно провести автоматически, просто указав конечную точку. Дорог в этой игре мало не бывает. На перекрестке может пересекаться максимум шесть дорог. К одному сооружению можно подвести пять из них, шестая дорога будет вести от здания к флажку перед ним.

Чтобы построить здание, необходимо щелкнуть на клетку, в которой мы хотим его разместить. После этого мы попадаем в activity window (полное описание окна см. ниже). В этом окне вы можете указать, какое именно строение вы хотели бы там возвести (перечень зданий смотри ниже). Причем в каждой клетке можно построить только сооружения определенного типа. Для того чтобы выяснить, какое здание может появиться в данной точке, надо включить режим отображения типов возможных построек. Перечень значков различных типов строений (они показывают, что именно может быть возведено на каждой конкретной клетке экрана):

Флажок – можно построить только флажок. Они ставятся везде, где можно построить хоть что-то, кроме дороги. Флажки необыкновенно полезны. Между каждыми двумя флажками стоит помощник (описание работников см. ниже), который перетаскивает грузы от одного флажка к другому. Соответственно, чем больше флажков, тем больше работников. А стало быть, и быстрей перевозка.

Маленький домик – можно построить маленькое здание.

Средний домик – можно построить маленькое либо среднее здание.

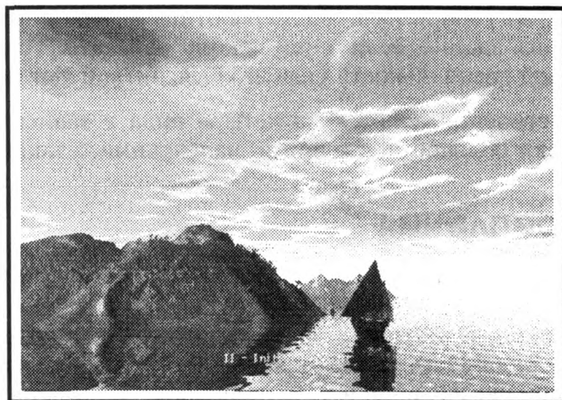
Большой домик – соответственно маленькое, среднее либо большое здание.

Перекрещенные кирки – можно построить шахту.

Каждое здание требует для постройки наличия свободного места вокруг этой клетки. Причем место это должно иметь рельеф, пригодный для возведения здания. Соответственно, если эта площадь уже занята другим сооружением, то она нам не подходит. И чем объемнее возводимое нами строение, тем большего свободного пространства оно требует. Поэтому при построении тех или иных сооружений изменяются окружающие их значки.

В самом начале игры дается одно здание Headquarters и определенное количество ресурсов – для того чтобы начать развитие. Первым делом необходимо построить Woodcutter и Sawmill, иначе на них может не хватить ресурсов. Если с самого начала игры вы этого не сделаете, то может появиться надпись «The

emergency program has been activated». Это значит, что вы замахнулись на неприкосновенный запас, необходимый для постройки этих сооружений. Закладывая здания, необходимо проводить к ним как можно больше дорог. От этого они возводятся быстрее, так как быстрее поступает строительный материал.



До тех пор пока здание не будет иметь связи с остальными дорогами, его постройка не начнется. Когда здание заложено, на этой клетке появляется соответствующее изображение: либо кирпич, либо крестик. Крестик означает, что перед тем, как появится строитель, объектом займется землекоп. Он сначала разровняет площадку. После этого на месте крестика появится кирпич, и это значит, что туда должен прийти строитель (описание всех работников см. ниже).

Перед каждым зданием стоит флажок. К нему ведет единственная дорога, выходящая из строения. И если мы хотим соединить какую-нибудь дорогу со зданием, то мы должны подводить ее именно к этому флажку. Если сжечь сооружение, к которому относится флажок, то он останется. Если же сломать флажок, принадлежащий зданию, то сразу же появится запрос — сжигать здание или нет. Если ответить «нет», то и флажок останется цел. Всем сооружениям нужны доски для постройки. Но некоторым вместе с досками необходимы камни.

Здания

Некоторые здания истощают ресурсы вокруг себя. После того как это происходит, они перестают функционировать. Например, каменоломня (Quarry): живущий там каменолом таскает ресурсы из ближайших скал, которые имеют тенденцию кончаться. Подобные здания целесообразно сносить (пока они горят и рассыпаются в прах, они продолжают занимать место, но потом оно освобождается). Это важно потому, что число работников ограничено и нет смысла держать работника в здании, которое все равно не работает.

Определить, насколько эффективно функционирует то или иное здание, можно, взглянув на его статус (цифра на строении; если она не горит, нажмите клавишу S). Статус здания — это его производительность в процентах. Если она равна 0, то это значит, что здание больше не работает и его пора сносить. Правда, это относится только к тем сооружениям, которые используют исчерпаемые ресурсы. К тому же не стоит забывать, что здание может плохо работать просто из-за отвратительного снабжения.

Как уже говорилось, число работников ограничено. Следовательно, нет смысла строить здание, если в нем некому работать. То есть нет свободных работников данной специальности (как это выяснить, будет рассказано после).

Все строения делятся на четыре вида в зависимости от размера и типа. Они бывают большими, средними, маленькими, а также шахтами.

Укрепления

Все укрепления отодвигают границу и освобождают территорию для развития. В приведенных характеристиках значения отодвигаемой границы даны с учетом нормальной местности, но на некоторых ландшафтах эти значения уменьшаются. Если рядом есть чужое укрепление, то эта цифра снижается. Если рядом с укреплением оказывается чужое незащищенное мирное сооружение или пустое вражеское укрепление, они сгорают. В каждом укреплении должен быть хотя бы один солдат. Пока там нет ни единого солдата, они не работают. После того как укрепление заполнено, в нем всегда остается хотя бы один солдат. Если взорвать укрепление, то все здания, находящиеся рядом с ним и не имеющие, кроме него, другой защиты, тоже взрываются. Все укрепления потребляют монеты. Это необходимо для того, чтобы можно было повысить уровень профессионального мастерства солдат. С поступлением в укрепление денег повышаются и звания местных солдат. А звания здесь, как и во всякой компьютерной игрушке, однозначно означают соответствующее умение.

Бараки (Barraks)

Размер	маленький
Вместимость	2 солдата
Функция	отодвигают границу на 7 клеток

Самое маленькое и тесное укрепление из всех. Главное достоинство — быстро строятся и мало ресурсов потребляют.

Сторожевой дом (Guardhouse)

Размер	маленький
Вместимость	3 солдата.
Функция	отодвигает границу на 8 клеток

Наиболее вместительное из самых маленьких укреплений. Хороши в том случае, если необходимо развиваться в зонах, где больших сооружений не построить. Да и вообще ими довольно удобно пользоваться в начале уровня, когда до врага далеко.

Сторожевая башня (Watchtower)

Размер	средний
Вместимость	6 солдат
Функция	отодвигает границу на 9 клеток

Во всех отношениях среднее сооружение. Хороша на границах как средство накопления военной мощи. В том случае если невозможно поставить крепость или если маловато времени.

Крепость (Fortress)

Размер большой
Вместимость 9 солдат
Функция отодвигает территорию на 10 клеток

Идеальное средство накапливать военную мощь на границе, так как вмещает наибольшее число солдат. Один из недостатков: довольно долго строится. К тому же основное достоинство крепости — наибольшая вместимость — проявляется только в том случае, если она заполнена солдатами. А ведь враг ждать не будет.

Добывающая промышленность

Здесь собраны сооружения, занимающиеся непосредственно добычей ресурсов.

Домик лесоруба (Woodcutter)

Размер маленький
Работник Woodcutter
Потребляет ничего
Функция производит бревна

Маленький домик, в котором живет дровосек. Надо либо возобновлять лес вокруг него, либо сносить Woodcuter после того, как он вырубит весь лес вокруг. Срубая лес, он освобождает территорию для размещения других зданий.

Каменоломня (Quarry)

Размер маленький
Работник Stonemason
Потребляет ничего
Функция производит камень

Здесь работает каменотес. Он ломает породу, а потом обтесывает ее и делает из нее материал для строительства — камни. Когда валуны кругом истощаются, здание надо сжигать. Необходимо ставить это здание возле скал. Причем каменотес может ходить за камнями к близлежащим скалам, а не только к тем, которые вплотную прилегают к каменоломне.

Рыбацкий домик (Fyshery)

Размер маленький
Работник Fisher
Потребляет ничего
Функция производит рыбу

Живущий здесь рыбак ловит рыбу. Ловить он ее может довольно далеко от берега. Но все же лучше ставить ее поближе к воде. Рыбак уничтожает всю рыбу на том участке, куда он способен добраться. После этого пытаться ловить рыбу в этом месте бесполезно. Лучше всего строить эти домики планомерно вдоль всей береговой линии. И сжигать их по мере того, как истощаются рыбные запасы. Таким способом проще всего истребить всю рыбу вдоль береговой линии. Fyshery также очень удобны, когда надо снабжать продовольствием шахты в колониях.

Охотничий домик (Hunter)

Размер	маленький
Работник	Hunter
Потребляет	ничего
Функция	производит окорока

Это здание служит жилищем для охотника. Ставить его надо поближе к разнообразным животным. Дичь вокруг своего жилья он истребляет довольно быстро. После этого здание приходится сжигать.

Колодец (Well)

Размер	маленький
Работник	Helper
Потребляет	ничего
Функция	производит воду

В колодце работает помощник, который поднимает ведра с водой из колодца. В принципе трех-четырех штук хватает на всю игру. Ставить их лучше возле табличек, обозначающих наличие воды (добавочную информацию о табличках см. ниже).

Шахты

Перед тем как строить шахту, надо прислать в этот район геолога. Он установит таблички с обозначением ресурсов. Чем меньше цветное пятно на табличке, тем более бедная под ним жила. Шахта вполне способна выработать все ресурсы, расположенные в одной клетке от нее.

Черная	уголь
Желтая	золото
Белая	гранит
Красная	железо
Серая	ничего
Синяя	вода

Все шахты потребляют: 2 рыбы, 2 хлеба, 2 окорока. Работают в шахтах шахтеры (Miner). Правда, и при более слабом снабжении они работают вполне эффективно, но совсем без еды шахтеров оставлять не рекомендуется, начинают плохо работать. Когда шахта полностью вырабатывает ресурс — то есть продуктивность равна 0% — ее лучше взорвать, чтобы использовать шахтера в другом месте.

Gold mine (Золотая шахта), Iron mine (Железная шахта), Coal mine (Угольная шахта), Granite mine (Гранитная шахта) — она производит камни.

Вспомогательные сооружения

Здесь собраны сооружения, которые непосредственно не используются для производства и переработки ресурсов.

Лесничество (Forester)

Размер маленький
Работник Forester
Потребляет ничего
Функция сажает деревья

В каждом лесу должен быть лесник, чтобы он следил за деревьями. Ну а как быть в том случае, когда лесник есть, а лес весь вырубили? Правильно, посадить лес. Так вот, именно этим лесник и занимается. И обожает сажать деревья на полях возле ферм. В результате деревья занимают территорию, необходимую полям. Так что надо держать его от них как можно дальше. Как правило, его хватает на то, чтобы загрузить работой двух дровосеков.

Наблюдательная вышка (Lookout tower)

Размер маленькая
Работник Scout
Функция открывает карту на 20 пунктов

Это сооружение представляет собой здоровенную башню, на которой непрерывно сидит разведчик и всматривается вдаль. Прекрасное разведочное сооружение. Довольно полезна на границе с врагом, так как занимает мало места, а показывает территорию дальше, чем могут охватить разведчики.

Катапульта (Catapult)

Размер средний
Боезапас 4 камня

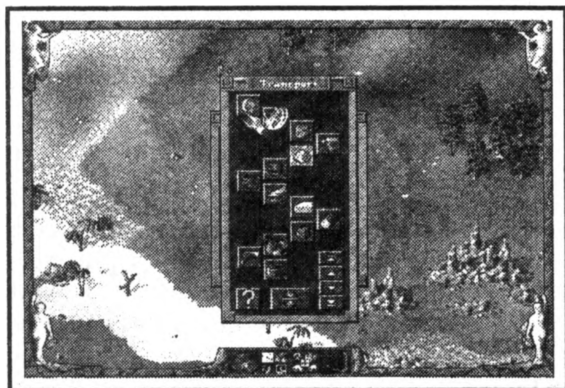
Если недалеко имеется склад, и на нем есть камни, или если сюда подведена достаточно разветвленная сеть дорог, боезапас может пополняться еще до того, как он будет израсходован до конца. Стреляет камнями во все близлежащие вражеские укрепления. Ее очень удобно ставить возле границы с врагом в том случае, если вас не тянет захватывать все приграничные вражеские укрепления. Она их просто на клочки разнесет. Когда на границе стоит катапульта, у врага очень мало шансов построить рядом с границей укрепление. Ну а если враги захватят какое-нибудь из ваших укреплений, стоящих неподалеку (только не то, которое охраняет катапульту, тогда она просто сгорит), то она разнесет и его. Катапульта после каждого выстрела очень долго перезаряжается.

Перерабатывающая промышленность

Здесь собраны сооружения, которым для работы требуются ресурсы, изначально полученные с помощью других сооружений.

Лесопилка (Sawmill)

Размер средний
Работник Carpenter
Потребляет 6 бревен
Функция производит доски



В лесопилке бревна распиливаются на доски. Если учесть, что основной инструмент для этого — пила, то нетрудно представить, сколько усилий затрачивает плотник на одно бревнышко. При этом он умудряется довольно быстро работать. Что поделаешь — давние времена, привычка к старинным методам работы. Одной лесопилки вполне хватает на двух, трех лесорубов.

Свинобойня (Slaugtherhouse)

Размер	средний
Работник	Butcher
Потребляет	6 свиней и 6 воды
Функция	производит окорока

В свинобойне несчастные свинки превращаются в окорока. Здесь их зверски убивают и употребляют только окорока. С учетом того, что окорок — не единственное, что можно получить от свиньи, возникает интересный вопрос: а куда девается остальное мясо? Одного заведения этих бездушных убийц хватает на две свинофермы.

Мельница (Mill)

Размер	средний
Работник	Miller
Потребляет	потребляет 6 зерна
Функция	производит муку

Здесь мельник перемалывает зерно в муку. Честно говоря, совершенно непонятно, когда же он работает. Этот гад только и делает, что дрыхнет на солнышке возле своей мельницы.

Пекарня (Bakery)

Размер	средний
Работник	Baker
Потребляет	6 муки и 6 воды
Функция	производит хлеб

Пекарня печет хлеб. В отличие от большинства подобных игр, хлеб здесь лопают только шахтеры.

Железоперерабатывающий завод (Iron Smelter)

Размер средний
Работник Iron Founder
Потребляет 6 железа и 6 угля
Функция производит железо

Здесь из железной руды выплавляют железо. Идеально располагать этот завод возле угольной и железной шахты и связывать с ними кучей дорог.

Кузница (Metalworks)

Размер средний
Работник Metalworker
Потребляет 6 угля и 6 железа
Функция производит орудия труда

Здесь производятся самые разнообразные орудия труда, необходимые работникам. Это сооружение важно на начальном этапе, когда резко не хватает работников. Ведь если нет для них орудий труда, они и не появляются.

Оружейный завод (Armory)

Размер средний
Работник Armorer
Потребляет 6 угля и 6 железа
Функция производит оружие (мечи, щиты)

Производит оружие для солдат. Солдат не может оказаться больше, чем для них произведено оружия. Является довольно полезным сооружением — что-что, а солдаты-то всегда пригодятся. А без оружия они вряд ли появятся.

Монетный двор (Mint)

Размер средний
Работник Minter
Потребляет 6 золота и 6 угля
Функция производит монеты

Это кузница вашей победы. Чем больше денег, тем соответственно более обученные солдаты. И когда смотришь, как твой генерал разносит очередного вражеского солдата, то понимаешь, что поступил правильно, наращивая производство монеток.

Пивоварня (Brewery)

Размер средний
Работник Brewer
Потребляет 6 зерна и 6 воды
Функция производит пиво

Без чего не может обойтись ни одна армия, так это без алкоголя. Страшно подумать, что бы тогда было. И этот божественный напиток бочками варится в этом здании. Правда, долго он там не залеживается. И как только появляется

лишний набор оружия, напиток тратится на благое дело, вербовку солдат. Интересно было бы посмотреть, как из человека делают солдата с помощью пива, меча и щита. Он пиво что, как спецпаек получает?

Корабельная верфь (Shipyard)

Размер средний
Работник Shipwright
Потребляет 6 досок
Функция производит корабли и маленькие лодки

Верфь — здание не очень большое, поэтому лодки здесь строят внутри, а материал для кораблей приходится таскать к гавани. В окне верфи имеется кнопка, позволяющая переключать производство с кораблей на лодки. Ни тех ни других не надо строить чересчур много, в особенности — лодок. Так как водных дорог не так уж много, то с лишними лодками просто нечего делать, дерево же на их постройку затрачивается.

Складские помещения

Склад (Storehouse)

Размер средний
Функция хранит все товары, средства и работников

Склады просто необходимы при любом значительном увеличении размера контролируемой территории. В них накапливаются все товары, производимые на близлежащем клочке территории, и, таким образом, товары не скапливаются на дорогах, а сами дороги разгружаются. К тому же солдаты, когда их выгоняют из военных сооружений, где они обычно тусуются, прямиком бегут к ближайшему складу. И если он один и расположен в центре страны, то их перераспределение займет уйму времени.

Гавань (Harbor)

Размер большое
Выполняет те же функции, что и обычный склад. Но отсюда можно отправлять экспедиции на другие острова (в соответствующем окне есть специальная кнопка). Подготовка экспедиции означает, что возле гавани будут собраны доски и камни для постройки новой гавани. Как только их будет достаточно для строительства, они грузятся на корабль. Строится гавань только в тех местах, где имеется значок большого здания с якорем в центре. Если колония основывается на другом острове, то там сначала строится Harbor.

Центральный штаб (Headquarters)

Первое здание. В принципе это то же самое, что и склады, но, кроме стандартных складских окошек, имеется меню reserve. Там можно указать, сколько и каких солдат жизненно необходимо для охраны этого здания. Резерв заполняется в последнюю очередь.

Сельское хозяйство

Ферма (Farm)

Размер	большое
Работник	Farmer
Потребляет	ничего
Функция	производит зерно

Здесь фермер трудится не покладая рук. Ведь ему надо и посеять зерно, и собрать урожай. Иногда вокруг фермы находятся до четырех полей, на которых созревает урожай. Ввиду того, что ферма требует наличия вокруг себя свободного пространства под посевные площади, ее лучше ставить по возможности подальше от остальных сооружений и не очень загромождать этот район дорогами. И единственное, что может нарушить эту идиллию — это лесник. Он может подло прокрасться к вашим полям и посадить на этих местах деревья. Они, конечно, очень полезны, но совершенно не съедобны.

Свиноферма (Pig Farm)

Размер	большое
Работник	Pig Breeder
Потребляет	6 зерна и 6 воды

Здесь свинки проводят свое счастливое и никакими бедами не замутненное детство. Их кормят зерном (это вам не сплошь синтетические комбикорма!), поят водой и обихаживают. Кто может представить, как страшно должна оборваться их жизнь под ножом подлого битчера.

Ослоферма (Donkey Breeder)

Размер	большое
Работник	Donkey Breeder
Потребляет	6 зерна и 6 воды
Функция	производит ослов

Здесь выращивают ослов. И только он, бедный, чуточку окрепнет, как его сразу же выгоняют на пыльную дорогу таскать тяжеленные грузы. Хотя, с другой стороны, а для чего тогда вообще ослы?

Работники, ресурсы и инструменты

Добраться до информации обо всем этом можно через любой из складов (Storehouse, Harbor, Headquarters) или через кнопку Stock из меню Main selection. Причем складские помещения выдадут информацию обо всем, хранящемся непосредственно в них.

Ресурсы

Wood (Бревна)	Используются для получения досок.
Boards (Доски)	Используются для возведения зданий, производства инструментов и постройки лодок и кораблей.
Stones (Камни)	Используются для строительства зданий и зарядки катапульты.
Pig (Свинья)	Из них делают окорока.
Grain (Зерно)	Расходуется на получение муки, кормление свиней, ослов и производство пива.
Flour (Мука)	Из нее пекут хлеба.
Fish (Рыба)	Ей кормят шахтеров.
Ham (Окорок)	Пища для шахтеров.
Bread (Хлеб)	Еда для шахтеров.
Water (Вода)	Ее используют для производства пива и хлеба, а также для того, чтобы поить свиней и ослов.
Beer (Пиво)	Очень необходимая штука, без пива не плодятся солдаты. Видимо, военная служба — не самое привлекательное занятие, и единственное, что может заставить будущих рекрутов примириться с таким положением вещей, это выпивка.
Coal (Уголь)	Расходуется на производство оружия, инструментов, а также для чеканки монет.
Iron ore (Железная руда)	Тратится на производство железа.
Gold (Золото)	Используется при производстве монет.
Iron (Железо)	Тратится на производство оружия и инструментов.
Coins (Монеты)	Необходимы для увеличения уровня крутизны солдат, то есть для повышения их в звании.

Инструменты

Для появления работника определенной специальности необходимо иметь для него орудие труда. Производством инструментов вы можете управлять из меню Tools.

Tongs (Клещи)	Используется для работ с металлом.
Axe (Топор)	Инструмент лесоруба.
Saw (Пила)	Орудие труда плотника.
Pick-Axe (Кирка)	Орудие труда шахтера и каменолома.
Hammer (Молоток)	Используется для работ с металлом.
Showel (Лопата)	Используется в земляных работах.
Crucible (Тигель)	Используется для работ с металлом.
Rod and line (Крючок и леска)	Орудие труда рыбака.

Scythe (Коса)	Орудие труда фермера.
Cleaver (Рассекатель)	Орудие труда забойщика.
Roling pin (Скалка)	Орудие труда пекаря.
Bow (Лук)	Орудие труда охотника.
Sword (Меч), Shield (Щит)	Орудия труда воина.
Boat (Лодка)	Их используют в своей работе помощники, обслуживающие водные дороги.

Работники

Helper (Помощник)	Эти ребята стоят на каждой дороге между двух флажков, перетаскивая грузы от одного флага к другому. Чем больше флажков уместилось на дороге, тем больше помощников, следовательно, быстрей транспортировка грузов. Их число всегда огромно, поэтому стесняться не следует.
Builder (Строитель)	Строит все здания.
Planer (Землекоп)	Подготавливает площадку для постройки здания.
Wood cutter (Лесоруб)	Рубит деревья.
Forester (Лесник)	Сажает деревья.
Stonerasor (Камнедробильщик)	Разрушает скалы и добывает камни.
Fisher (Рыбак)	Ловит рыбу. Причем ловит он ее самым варварским способом — после его деятельности рыба в этом месте исчезает навсегда.
Hunter (Охотник)	Добывает окорока. Он разбирается с живой природой еще быстрее, чем рыбак.
Carpenter (Плотник)	Работает на лесопилке, распиливает бревна на доски.
Farmer (Фермер)	Выращивает зерно.
Pig Breeder (Свиновод)	Разводит свиней.
Donkey Breeder (Ослоразводчик)	Выращивает ослов.
Miller (Мельник)	Перемалывает зерно в муку на мельнице.
Baker (Пекарь)	Печет хлеб.
Bitcher (Забойщик)	Он заботится о том, чтобы свинки недолго жили и превращались в окорока.
Brewer (Пивовар)	Варит пиво.
Miner (Шахтер)	Добывает полезные ископаемые.
Iron Founder (Металлург)	Переплавляет железо в руду.
Armourer (Оружейник)	Производит оружие.
Minter (Работник монетного двора)	Чеканит деньги.
Metalworker (Работник по металлу)	Производит инструменты.
Shipwright (Кораблестроитель)	Строит корабли и лодки.
Geologist (Геолог)	Ищет полезные ископаемые.
Scout (Разведчик)	Открывает неизвестные территории.

Pack donkey (Ослы) — Полезные домашние животные. Помощники используют их для переноски грузов.

Private (Рядовой), Private first class (Рядовой первого класса), Sergeant (Сержант), Officer (Офицер), General (Генерал) — Военные. Чем выше у них звание, тем лучше они дерутся. Так что генералы, вопреки расхожему о них мнению, сражаются очень даже ловко.

Окна

В этой игре громадное количество окон. Они даны здесь в относительном порядке.

Окно строений

Это окно появляется, если щелкнуть на любое свое здание. У каждого из них есть собственное окно. Но так как все они однотипны, то нет смысла описывать их по отдельности. Перечень кнопок, встречающихся в строениях, приведен ниже:

? — выдает справочную информацию о конкретном сооружении.

Demolish House — уничтожить здание.

Production on/off — остановить производство. Данная кнопка отключает деятельность того или иного сооружения, она же ее и восстанавливает.

Go to — переместиться к зданию. Эта кнопка перемещает основное окно к данному строению.

В Storehouse, Harbor и Headquarters есть дополнительные кнопки.

Take out of store — забрать со склада. Если где-то не хватает ресурсов, а на складе их переизбыток, вы просто включаете на товаре этот значок.

Stop storage — прекратить складирование. Не пускает на склад этот ресурс.

Select all — отметить все. Ставит или снимает на всех ресурсах активный значок (Take out of store или Stop storage).

Next page — следующая страница. Переход к следующей части меню.

Командное окно (Activity window)

Окно включается нажатием на любую точку карты, на которой не находится принадлежащего вам здания. Оно имеет пять основных кнопок-переключателей в верхней левой части экрана.

Мастерок — строительство зданий и установка флагов. Если в этом месте можно расположить только флаг, то появляется кнопка установки флага. В ином случае внизу окна возникают иконки зданий. Щелкнув на иконку, закладываем

строение. В этом режиме в окне появляются еще три кнопки переключателя. Это изображения зданий. Щелкая по ним, можно варьировать все три типа сооружений (большие, маленькие и средние). Если какой-либо тип постройки осуществить невозможно, соответствующая кнопка не появляется.

Лупа — это окно включает в себя три кнопки.

Observation window — включает окно Observation window (см. ниже).

House names — после ее нажатия на каждом здании появляется его название и эффективность работы (в процентах).

Goto Headquarters — нажатие этой кнопки перекидывает экран к Headquarters.

Флажок — позволяет установить на этом месте флажок. Единственный способ установить именно флажок на месте, потенциально пригодном для более крупного сооружения.

Ножницы — позволяет убрать дорогу.

Если установить указатель мыши на любой готовый флажок, то возникнет еще одна модификация Activity window. Она содержит четыре клавиши.

Build road — построить дорогу

Pull down flag — сломать флаг. Если сломать флаг, принадлежащий зданию, то это равносильно отдаче команды о его уничтожении.

Call geologist — вызвать геолога.

Send out scout — послать разведчика исследовать близлежащую часть территории.

Перекрещенные мечи — управление атакой. Эта кнопка возникает, если щелкнуть на вражеском укреплении. Все остальные типы зданий атаковать нельзя. Но с учетом того, что они сразу же сгорят, если захватить или уничтожить охраняющие их укрепления, этого и не требуется. Перечень кнопок:

+ — увеличить число атакующих

— — уменьшить число атакующих.

Число/Число — максимально возможное число атакующих и число реально выделенных атакующих. Возможное число атакующих зависит от количества и типа укреплений, находящихся рядом.

Кнопки со щитами — позволяют выбрать определенный процент из возможного числа солдат для атаки. 1 щит — 1 чел, 2 щита — 10%, 3 щита — 40%, 4 щита — 100%).

Strong attacker — выбрать для атаки наиболее мощных бойцов (самых старших по званию).

Weak attacker — выбрать для атаки наиболее слабых бойцов.

Attack – начать атаку.

Эти кнопки-переключатели никогда не присутствуют все одновременно. Если какое-либо из вышеуказанных действий не может быть совершено в данном месте, то соответствующая кнопка отсутствует.

Окно обзора (Observation window)

Включается кнопкой Observation window в окне Activity window. Окно показывает перемещения любого подвижного объекта. Сразу же после открытия окно автоматически привязывается к цели. Внутри этого окна можно перемещаться так же, как и внутри основного окна. Окно содержит следующие кнопки:

Zoom – масштабирование картинки.

Folow next men – меняет объект, к которому привязано окно.

Go to – перевести окно в точку, где находится объект, к которому оно привязано.

Окошко с лупой – масштабирование окошка.

Карта (Map)

Окошко высвечивает полную карту местности. В нижней части имеет четыре кнопки.

1. Показать, убрать границу.

2. Показать, убрать здания.

3. Показать, убрать дороги.

4. Увеличение, уменьшение.

Основной выбор (Main selection)

Содержит все основные установки игры. Имеет следующие кнопки:

Distribution of goods (Распределение товаров) – устанавливает, какова степень приоритетности в снабжении данным товаром той или иной отрасли. Чем длиннее полоска, тем выше приоритет данной отрасли. Лучше никогда не делать ее красной, так как это означает явно недостаточное снабжение. Длина полоски регулируется кнопками «–» и «+». Эти кнопки находятся соответственно слева и справа от полоски. Типы товаров:

Foodstuff (Питание шахтеров) – распределяется между гранитной шахтой (Granite mine), угольной шахтой (Coal mine), железной шахтой (Irom mine) и золотой шахтой (Gold mine). В начале игры это имеет какое-то значение, а ближе к ее середине, когда еды становится уже достаточно, лучше поставить все на максимум и больше не думать об этом.

Grain (Зерно) — распределяется между мельницей (Mill), свинофермой (Pig farm), ослофермой (Donkey Breeder) и пивоварней (Brewery). Проще всего держать между ними стойкий паритет, но под конец игры, когда шахты истощены и в еде больше нет необходимости, лучше всего поставить максимум на пивоварню, ибо солдаты нужны всегда.

Iron (Железо) — распределяется между оружейным заводом (Armory) и металлургическим заводом (Metalworks). Когда достаточно работников во всех отраслях и в инструментах больше нет необходимости, зачем излишне тратиться на это, а вот оружие необходимо всегда.

Coal (Уголь) — распределяется между оружейным заводом (Armory), железоперерабатывающим заводом (Iron Smelter) и Монетным двором (Mint). В принципе паритет.

Boards (Доски) — распределяются между строительством сооружений (Construction), металлургическим заводом (Metalworks) и верфью (Shipyard).

Water (Вода) — распределяется между пекарней (Bakery), свинофермой (Pig farm), ослофермой (Donkey Breeder) и пивоварней (Brewery).

Transport (Транспорт) — это окно устанавливает, в какой последовательности будут транспортироваться товары по дорогам. Что будут переносить в первую очередь, а что — только в том случае, если тащить больше нечего. Чем выше стоит товар, тем выше его приоритет.

Tools (Инструменты) — в этом окне определяется приоритетность производства орудий труда и в соответствии с этим появления работников, которые эти орудия труда используют. Чем длиннее полоска у данного инструмента, тем выше его приоритет. Длина полоски регулируется кнопками «—» и «+». Эти кнопки находятся соответственно слева и справа от полоски.

General statistics (Общая статистика) — здесь можно получить статистические графики развития как для себя, так и для противника за различные промежутки времени, начиная с текущего момента. Внизу окна находятся кнопки, на которых указаны часы. На них представлено, на какой период, считая от данного момента, задается график. Чуть выше расположены кнопки с различными видами статистических построений.

Size of country — размер страны.

Building — здания. Общее количество зданий.

Inhabitans — жители. Общее их число.

Merchandise — торговля. Здесь подразумевается количество перевезенных по стране предметов (инструментов, ресурсов).

Military strength — военная сила. Тут учитывается не только количество бойцов, но и их крутизна.

Gold — золото. Количество добытого золота.

Productivity — продуктивность. Общий уровень производительности всех сооружений.

Vanquishid enemes — побежденные враги.

Merchandise statistics (Торговая статистика) — производительность дорог при перевозке тех или иных товаров за различные промежутки времени. Для любого вида товара есть своя кнопка, которая включает и выключает график перевозок данного товара. Каждый график рисуется своим цветом, и можно одновременно просмотреть графики перевозок нескольких товаров, сравнивая их динамику. Для того чтобы избавиться от всех существующих графиков сразу, есть кнопка с изображением мусорного бака, которая их убирает.

Buildings (Здания) — количество строений. Под каждым зданием стоят две цифры через дробь. Левая цифра — это число готовых строений, правая — общее их количество вместе со строящимися. Темные строения означают, что вы еще не достигли того уровня, когда сможете возводить эти здания.

Stock (Запас) — полный перечень всего (работники, ресурсы и инструменты), что на данный момент имеется у игрока.

Productivity (Продуктивность) — более подробные сведения о продуктивности работы зданий, чем в General statistics.

Military (Военные) — управление всеми армейскими проблемами. По порядку:

Recruits (Рекруты) — чем длиннее полоска, тем больше бойцов рекрутируется. Конечно, приятно сознавать, что вы можете построить пацифистское государство, уменьшив число набираемых в свою армию солдат. Но почему-то совсем нет никакой уверенности в том, что соседи это поймут и оценят. Так что лучше держать на максимуме.

Defense (Защита) — показывает, насколько крутые бойцы будут выходить первыми на защиту укреплений.

Defenders (Защитники) — чем длиннее эта полоса, тем больше бойцов останется на охране укреплений, пока остальные будут кромсать оборону противника.

Attackers (Атакующие) — чем длиннее, тем больше бойцов пойдет в атаку и соответственно меньше останется на охране.

Эти две установки уравновешивают одна другую.

Interior (Внутренние территории) — Чем ниже этот параметр, тем меньше эта установка и тем меньше солдат отсиживается на внутренних территориях.

Center of country (Центр страны) — чем ниже этот параметр, тем меньше солдат в центре страны.

Border areas (Приграничная территория) — чем выше этот параметр, тем больше солдат скапливается на границах.

Ship register (Журнал регистрации кораблей) — это окно позволяет переключаться с одного корабля на другой и в какой-то мере управлять их поведением. В Ship register также можно попасть, просто щелкнув по любому из кораблей. Внизу окна есть кнопки со стрелочками. Это — кнопки переключения кораблей в окне. Есть также кнопка Go to, позволяющая перекинуть картинку к этому кораблику. Если кораблик участвует в экспедиции, то в левом верхнем углу размещаются кнопки со стрелками и кнопка с якорем. Если нажать на любую из стрелок, корабль направится в экспедицию в данную сторону. При этом его в любой момент можно вернуть назад, нажав кнопку с якорем. Судно продолжает свое плавание до тех пор, пока не найдет место для постройки гавани. Если после его остановки нажать кнопку с якорем, то кораблик выгрузит все свои камни и доски, необходимые для строительства гавани. Если же снова нажать одну из стрелок, то он продолжит поиски места для гавани.

Game menu (Меню игры) — управляющее меню игры. Здесь можно посмотреть перечень клавиш, прочитать краткое описание игры, загрузить игру, записать ее, включить, выключить звук и музыку (там есть для этого две кнопочки), а также изменить их силу звучания. Но самое интересное — это то, что можно послушать CD и MIDI музыку, прямо не выходя из игрушки.

Post office

Это окно содержит все сообщения, которые получил игрок. А также полезные советы и сведения, содержание которых не высвечивается на экране в виде отдельного окошка (например, крепость занята). Вся эта информация разбита по темам. Внутри окошка вверху экрана есть кнопки, переключающие типы сообщений, которые вы будете просматривать. В нижней части экрана находятся: стрелки — нажатие на них позволяет пролистывать сообщения; мусорная корзина — с помощью этой кнопки удаляется текущее известие в окне Post office; кнопка Go to — она перекидывает основную карту в точку, откуда пришла конкретная информация, если это возможно.

Полезные советы

Трудности экономики

> Гораздо лучше идти по хорошей дороге в Риме, чем шлепать по грязи где-нибудь в Галлии.
>
> Любой римский легионер

Дороги — это ключ к процветанию. Чем больше дорог, тем больше товаров по ним перевозится. Чем быстрее поступают необходимые товары, тем, в свою очередь, эффективней становится производство. К каждому зданию еще в процессе постройки необходимо подвести как минимум две дороги, а лучше еще больше. Все должно быть просто опутано сетью дорог. Да и не следует забывать ставить как можно больше флажков — это повышает скорость перевозок на дороге.

Управляющие клавиши

P	пауза
H	перейти в Headquarters
N	открыть Post office
L	показать карту (Map)
M	перейти в Main window
Space	включает и выключает значки зданий и флажки
C	включает и выключает названия зданий
S	включает и выключает статус зданий (их производительность в процентах)
Y	масштабирует основное окно
V	ускоритель игрового времени
I	если нажать i и, не отпуская, щелкнуть мышкой на кнопку, то можно получить о ней справку
Alt + W, Esc	закрыть окно
Alt + Q	выход из игры
F1	загрузить игру
F2	записать игру
F8	перечень клавиш
F9	при нажатии этой клавиши вы попадаете в файл Read me. Здесь можно прочитать сведения об игрушке, которые создатели игры сочли нужным нам сообщить.
F10	CD Audio Player
F11	Midi Player
F12	открывает окно Option window

Post office

Del	удалить сообщение
G	перейти к месту, откуда исходило сообщение
+ / –	следующее или предыдущее сообщение

Единственное место, где не следует проводить слишком много дорог, это Farm. И вообще, чем меньше вокруг нее строений, тем лучше. Уж не говоря о Forester — он для фермы просто страшный враг.

Все перерабатывающие производства лучше держать поближе к источникам сырья. Чтобы не приходилось, к примеру, тащить бревно на лесопилку через всю страну, заполняя и без того перегруженные дороги. Правда, это не распространяется на колонии — там зачастую не хватает места. Да и строить всю инфраструктуру на основе привозных материалов оказывается долгим занятием. Хотя иногда и это имеет смысл. Да к тому же кораблики бегают довольно быстро. Когда организуется новая колония, первым делом необходимо построить какое-нибудь укрепление, и на его базе развивать будущее поселение.

Война

Армия — дело добровольное.

Любой работник военкомата

Когда наконец-то найден долгожданный противник, не надо на него сразу налетать. Лучше попытаться построить у него под носом как можно больше укреплений, в идеале — парочку крепостей. Дело в том, что лишь те войска, которые находятся поблизости, могут участвовать в боевых операциях. Поэтому чем объемнее укрепление, тем больше солдат оно вмещает. Если крепость не влезает, то можно построить что-нибудь поменьше. Главное, чтобы это было самое вместительное строение в данной местности. Если, паче чаяния, удалось возвести подобные сооружения, надо заполнить их солдатами.

Тут есть один простой трюк: мы уменьшаем до предела численность гарнизонов в центральных и внутренних областях страны и закрываем на вход все склады, кроме ближайшего к нашим укреплениям. Ибо изгнанные из своих гарнизонов солдаты могут идти только на склады и уже после этого перераспределятся по гарнизонам — сначала ближайшим, а затем, по мере их заполнения, и отдаленным. Таким образом мы получаем полный комплект солдат, с которыми можно и повоевать.

Подобный трюк так же прекрасно проходит, если надо заполнить гарнизоны в колониях. Только тогда мы закрываем все, кроме гавани, за исключением разве что пустующего укрепления, которое надо как-то заполнить в отсутствие свободного солдата.

Как только вы завязнете в атаке укреплений противника, компьютер обязательно попытается захватить ваши оголившиеся укрепления. По меньшей мере глупо позволять им тратить свои силы на эти опасные развлечения. Есть несколько способов избежать серьезных последствий при атаке. Во-первых, необходимо сократить число укреплений, которые придется атаковать, до двух-трех. Атаковать одно укрепление — себе дороже, все равно его не удержать. А если атаковать сразу много укреплений, то есть опасность, что если и удастся вдруг отбить их все, то можно изрядно потерять на контратаке, так как тыл остается совершенно беззащитным, а передовые части слишком истощены обороной противника.

Сократить их можно следующим образом: захватить по очереди все явно неуместные вражеские укрепления и тут же взорвать их. Или же построить катапульту и позволить ей снести все лишнее.

Территорию врага надо рассекать на части широким клином и добивать одинокие укрепления катапультами. Когда катапульта попадает по укреплению, она не убивает солдат, и они разбегаются. Если предстоит захватить укрепрайон с несколькими строениями и катапультой, первым делом надо завладеть тем из укреплений, что расположено ближе всех к катапульте. Тогда она не будет вам больше мешать. Иначе придется распрощаться с теми оборонительными сооружениями, которые вы захватите.

Завоевывая чужие укрепления, следует направлять туда чуть больше солдат, чем это необходимо для успешного проведения боевых действий. Все солдаты, которые выживут в этой операции, будут потом использованы для формирования гарнизона захваченного укрепления. Ну, разумеется, те из них, которые в него влезут. Таким образом, вы будете иметь в составе пограничных гарнизонов достаточно солдат для их обороны без всяких дополнительных передислокаций войск.

Рейтинг

Игровой интерес







Исполнение

Графика	10
Звук	10
Интерфейс	8
Оригинальность	6
Сюжет/Концепция	8



Зет

Информация

Год выпуска	1996
Распространитель	Virgin
Разработчик	BitMap Brothers
Категория	Динамическая стратегия
Минимальные требования	486 dx 33; 8 Мб
Желательно	486 dx4 100; 16 Мб; FAST VIDEO
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Lo Res; Hi Res
Размер	CD; 21.7 Мб; zip 11.8 Мб
Количество игроков	1-4 чел.
Игра с партнерами	
Управление	

«Дети так похожи на своих родителей...»

Из прописных истин

После появления таких игр, как Dune-2 и Warcraft, ряд фирм решили попробовать свои силы в создании подобных игр. Стали появляться вещи, подобные Planet Siege, Offensive и т. п. Теперь появился новый член славного семейства — Z. Данная игра несомненно представляет интерес как довольно детальной графикой (хотя и несколько однотипной), что делает само созерцание игровых ситуаций приятным занятием, так и оригинальным способом игры компьютерного игрока. Тем, кому миссии Warcraft и C&C казались чересчур долгоиграбельными, пожалуй, стоит обратить свое внимание на эту игру, где победитель выявляется довольно быстро (это, правда, зависит от того, как вы привыкли играть — по-суворовски или по-кутузовски, если по-кутузовски, то рискуете быстро проиграть).

Карл Чапек впервые применил слово «робот» для обозначения искусственно созданных рабочих. Однако в дальнейшем человечество стало задумываться над тем, как приспособить такие создания и для войны. В игре Z милитаризация и



очеловечивание роботов достигло апогея. Роботы полностью заменили людей на фронте. Гуманоидные механические создания воюют в пешем строю, управляют различными орудиями и сидят за рычагами различных видов техники. Короче, идет обычная война, только солдаты в ней — роботы.

Боевые действия отображаются на экране как с помощью VGA графики, так и при помощи картинок в режиме SVGA (стоит включать этот режим, если ваш компьютер не ниже 486 DX-100). Изображения роботов и боевой техники небольшие, но зато выполнены довольно качественно. Так, например, в зависимости от степени повреждения танк начинает дымить и сыпать искрами, а роботы из бездействующих пехотных подразделений могут начать курить сигары. При перемещении техника оставляет следы на земле, а когда ее подбивают, довольно красочно горит некоторое время, после чего взрывается. Звук в игре никого не удивит, но и не произведет плохого впечатления. Режим Multi-Player представлен достаточно полно, а сама игра производит впечатление рассчитанной, в основном, на режим с несколькими играющими.

Подразделения и строения

Пехотные подразделения

Grunt — наиболее легкие солдаты, имеющие легкую броню и легкое оружие и ручные гранаты;

Psycho — средне бронированные солдаты, вооруженные средним по мощности ручным оружием и гранатами;

Tough — тяжело бронированные солдаты, вооруженные ракетометами;

Sniper — средняя броня, гранаты и легкое оружие, однако ведет огонь на большие, чем Grunt расстояния;

Laser — средняя броня и высоко эффективное оружие (Laser), которое хорошо действует против пехоты и легко бронированной техники;

Pyro — тяжелая броня и огнеметы, особенно эффективны против пехоты.

Для роли орудийной прислуги и экипажей для техники как нельзя лучше подходят Grunt, как наиболее дешевые подразделения. Для уничтожения пехотных масс противника лучше всего применять огнеметчиков и ракетометчиков. Для борьбы с легко и средне бронированной техникой противника попробуйте применять ракетометчиков и стрелков из лазеров.

Артиллерийские установки

Gattling — тяжелый станковый пулемет, эффективен против пехоты и джипов;

Gun — орудие с малым радиусом действия;

Howitzer — орудие с большим радиусом действия и большой разрушительной силой (пушка-гаубица);

Missile Gun — орудие с большим радиусом действия, обладает большей разрушительной силой, чем Howitzer, но меньшей скоростью снаряда и дальностью полета снаряда, что становится критично при столкновении с маневрирующим противником.

Хотя разработчики игры явно хотели создать разные по профилю орудия (против пехоты и танков), но получилось так, что наиболее мощные орудия и есть наиболее эффективные против всех противников на поле боя. Надо только расставлять их таким образом, чтобы по отношению к направлению атак техники противников угол атаки орудия составлял не более 45 градусов (угол между направлением движения вражеского подразделения и линией выстрела орудия). В принципе, чем меньше этот угол, тем лучше, так как снаряды из орудий летят со скоростью, сопоставимой со скоростью движения техники, и при большом угле противник сможет легко избегать прямых попаданий.

Техика

Jeep (Джип) — легкобронированное транспортное средство, вооруженное легким станковым пулеметом; хорош как дешевое противопехотное средство и за счет высокой подвижности может противодействовать (при управлении человеком) ракетным установкам (как подвижным, так и стационарным).

Light — легкий танк, вооруженный пушкой и легким пулеметом.

Medium — средний танк, вооружен пушкой.

Heavy — тяжелый танк, вооружен пушкой.

A.P.C. — бронетранспортер, способный принять на борт одного из роботов-пехотинцев, после чего оружием бронетранспортера становится оружие этого пехотинца.

Cran — ремонтное подразделение, способное восстанавливать разрушенные мосты, но неспособное к сопротивлению.

Mo. Missile — самоходная ракетная установка, самое мощное средство разрушения в игре.

Тяжелая техника вполне способна осуществлять понравившийся многим еще по Dune маневр — «гусеницами по мясу». Это бывает актуально при атаке больших масс пехоты, однако лучше использовать этот маневр только в крайнем случае, когда ваш танк или кран довольно потрепан и вряд ли переживет данное столкновение. Если пехота и взорвет танк, врезавшийся в ее ряды, то произойдет взрыв,

способный сам по себе нанести значительный урон всему, что окажется поблизости. Конечно, вызывает вопрос отсутствие авиации в игре. В настоящее время практически каждая уважающая себя игра включает хотя бы небольшой набор авиационных подразделений. Без авиации война и не война вовсе, а так, партизанское движение. Да и набор сухопутных подразделений выглядит на фоне последних игр данного плана несколько убого и малочисленно.

Строения

Fort — завод-крепость, с которого начинается освоение карты. Ваша задача, сохранив свой форт, либо уничтожить все вражеские подразделения на карте, либо уничтожить вражеский форт. Обычно это самый мощный завод на карте, то есть производящий максимальный набор подразделений (максимально возможное на карте число звездочек). Отличие форта также в том, что он производит обычно как пехотные подразделения, так и технику. Форт оснащен четырьмя башнями, на которые можно поставить артиллерийские установки для обороны этого жизненно важного объекта.

Robot Manufacturing Facility — завод по производству пехотных и артиллерийских подразделений.

Vehicle Manufacturing Facility — завод по производству техники и артиллерийских установок.

Robot Hospital (только в режиме Multi-Player) — фабрика по ремонту роботов-солдат.

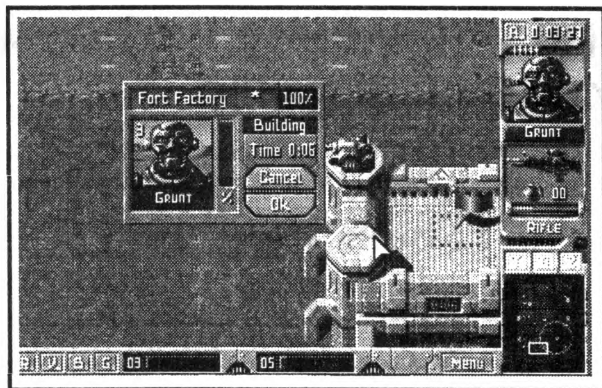
Vehicle Repair Facility — фабрика по ремонту техники.

Radar Station — радарная станция слежения.

Bridge — мост для переправы через реки техники. Пехота может переплывать водные преграды и в мостах нуждается только как в дороге, более пригодной для передвижения.

Строительство подразделений и техники, их ремонт

Захватив очередную территорию, вы можете отдать приказ на производство того или иного подразделения заводам, находящимся на ней. Для того чтобы выбрать завод, «щелкните» курсором по мигающей точке на крыше здания. После этого вам будет предоставлено производственное меню. В верхней строке указано, какая именно фабрика выбрана вами и ее класс (число звездочек), а также текущее состояние (работоспособность в процентах). В окне левой части меню представлено изображение и название подразделения, которое вы можете выбрать для производства, и его название. В правой части отображается: текущий процесс на данном заводе (строится объект (Building), идет выбор подразделения (Select) или производство временно приостановлено (Pause) в связи с достижением мак-



симально возможного числа подразделений у игрока); клавиша Cancel (прекратить производство данного подразделения и выбрать новый тип для производства); клавиша Ok (выбор сделан и можно продолжать работу); строка Time (в ней отображается время, через которое данное подразделение будет произведено, в связи с чем можно сразу определить, какое из подразделений строится быстрее). Когда подразделение будет произведено, вверху экрана появится мигающая надпись «...Manufactured». Вместо троеточия ставится тип вновь произведенного подразделения (Gun, Robot, Vechile). Щелкните курсором по этой надписи и вновь произведенное подразделение будет готово принять ваше указание. Одним из самых существенных недостатков этой игры является несбалансированность производства. Так как у того, кто контролирует больше территорий и подразделения производятся быстрее, возникает неприятная ситуация. Если в подобных играх производство новых подразделений привязано к строгим временным границам и можно спокойно воевать не числом, а умением, то в Z у игрока, имеющего больше территорий соответственно не только больше производящих объектов, но и скорость производства несколько выше, и он может устраивать довольно бездумные массовые нашествия, за счет повышенной скорости производства легко возмещая понесенные потери. Таким образом, тот, кто захватил в самом начале большую территорию, имеет очень большое преимущество перед противником или противниками и зачастую первые 7 – 8 минут игры определяют победителя. Наряду с возможностью производства подразделений, имеется возможность ремонта подбитой пехоты и техники. Для этого необходимо отметить интересующее вас в данном плане подразделение и направить его в здание соответствующего профиля (пехоту в Robot Hospital, а технику в Vehicle Repair). Ремонт происходит довольно быстро и нареканий не вызывает.

Проведение одного сражения

Так как вся игра составлена из отдельных, не связанных между собой сражений, то их описание можно обобщить. Итак, как уже говорилось, перед вами стоит задача по уничтожению вражеского форта. Сделать это можно либо непосредственно атаковав и уничтожив форт, либо перебить все силы противника на карте. Карта поделена на прямоугольные участки-территории, с находящимися на них фабриками и ремонтными мастерскими. Каждая территория (кроме тех, на которых стоят форты) имеет маленький флажок. Тот, кто контролирует этот флажок, контролирует всю территорию и ее производство. В принципе, задача играющего сводится к тому, чтобы захватить как можно больше таких территорий и, естественно, удержать их. Все остальное приложится путем более скорого, чем у противника, роста вооруженных сил.

Представление информации в игре

Различные меню

Экран имеет довольно стандартный внешний вид и состоит из трех меню, мини-карты, часов игрового времени, окна отображения текущего состояния выбранного подразделения и главного экрана, в котором непосредственно происходит управление боевыми действиями.

Первое меню состоит из четырех кнопок, нажав на которые, вы будете переключать управление между объектами соответствующих категорий:

R — переключение между пехотными подразделениями;

V — переключение между единицами техники;

B — переключение между заводами;

G — переключение между артиллерийскими установками.

Справа от этой группы кнопок находятся две шкалы, обозначающие соответствующим цветом число подразделений на карте в числовом эквиваленте и графическом виде (в процентном отношении от максимально возможного числа подразделений на карте).

Второе меню — системное меню. Для его активизации нажмите кнопку Menu. На экране появится следующее меню:

Load Game — считывание сохраненной игры.

Save Game — сохранение текущей игры. Выберите позицию для сохранения и введите имя сохраняемой игры, после чего нажмите Enter.

Quit Game — выход из игры. Аналогично нажатию (Ctrl+Q). Для того, чтобы начать проходить данный уровень заново, нажмите Ctrl+R.

Game Control — управление игровым интерфейсом:

Scroll (Low, Medium, High) — управление скоростью перемещения окна главного экрана по карте.

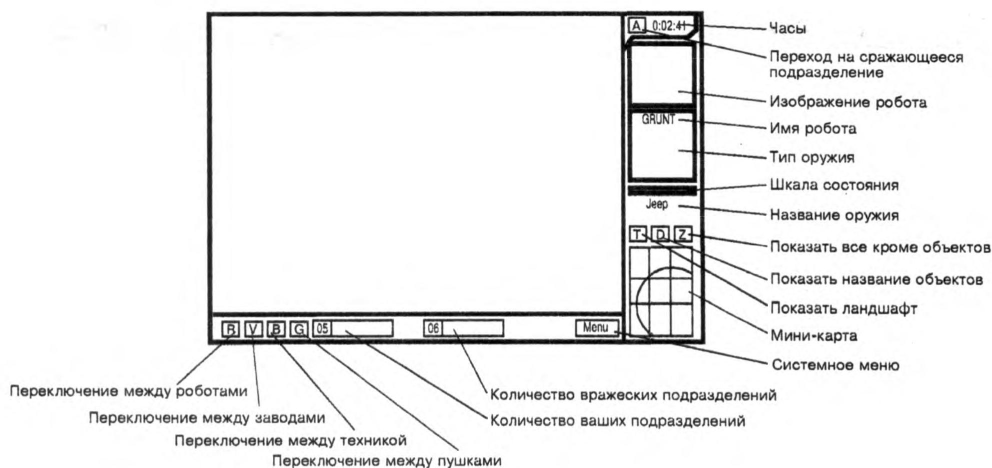
SVGA (On/Off) — включение/отключение SVGA-режима.

Scenes (On/Off) — включение/отключение видеозаставок.

Detail — теоретически это уровень прорисовки. Однако создается впечатление, что он мало на что влияет.

Gamma — управление яркостью экрана.

Мини-карта представляет собой небольшой прямоугольник в правом нижнем углу экрана. Ориентироваться по этой карте в SVGA-режиме довольно затруднительно в связи с очень мелким изображением. Управление режимами карты осуществляется с помощью меню, состоящего из трех кнопок:



T — показать рельеф карты.

D — подавить появление условных подписей для объектов на мини-карте, когда курсор мыши указывает на них. Войска индицируются по буквам (R, V, G), а объекты имеют более длинные, двухбуквенные сокращения (RA — радар, FT — форт, VF — завод по производству техники и т. п.).

Z — подавление разметки территории на мини-карте.

В правом верхнем углу экрана находятся системные часы, отображающие время, прошедшее с начала сражения. Рядом с часами находится кнопка «А». Если кнопка начала мигать во время сражения, то это означает, что одно из ваших подразделений вступило в бой с противником. Для экстренного перехода на сражающееся подразделение нажмите на эту кнопку. Под часами находится картинка с изображением головы робота и подписью о типе робота, к которому относится выбранное вами подразделение. Если перед вами пехота, то на картинке, находящейся под информацией о типе робота, будет представлено изображение вооружения данного подразделения (например, автомат и граната, рядом указано число таковых у данного подразделения) и его название (Rifle, Laser и т. п.). Если робот означенного типа сидит в танке, за пулеметом или пушкой, то будет изображена укрупненная картинка данного вида техники и указано его название (Gattling, Mo Missile, Jeep и т. п.). Полоса зеленого цвета отображает техническое состояние боевой единицы. По мере ухудшения состояния данного подразделения, зеленое будет постепенно замещаться желтым. Как только вся шкала будет закрашена желтым, подразделение прекратит свое существование. Обратите внимание, что в результате поражения техники массированным огнем пехоты или близкими разрывами тяжелых снарядов, водитель или стрелок (за пушкой) могут быть уничтожены, а сама техника перейдет в состояние нейтральной (об этом позднее).

Управление подразделениями в бою

Управление в Z не отличается особым разнообразием по отношение к другим играм данного жанра. Для того чтобы получить управление каким-либо подразделением, просто щелкните по нему курсором. Вся информация по подразделению и его текущему состоянию будет представлена на экране. Ваши дальнейшие действия принадлежат к перечню, за каждым пунктом которого закреплен определенный внешний вид курсора. Таким образом, подведя курсор к любому объекту или месту на карте, вы наглядно узрите, какое именно действие будет совершено над данным объектом вашим подразделением:

выбрать другое подразделение (курсор красного цвета) — наименование пункта говорит само за себя. Для отмены выбора, в том случае если у вас пропало желание отдавать команду, нажмите пробел;

перемещение (курсор в форме крестика) — начать продвижение к выбранной точке на карте. Маршрут движения, выбранный компьютером, будет показан пунктирной линией;

захват (курсор в форме руки, совершающей хватательное движение) — захват территории. Появляется тогда, когда курсор указывает на развевающийся флажок. Если флажок имеет ваш цвет, то вы контролируете данную территорию. Существует еще один вариант появления данного символа — в том случае если подразделению, которому можно иметь гранаты (маленький зеленый ящик с ракетами), но не имеющему их, будет указано на этот самый зеленый ящик;

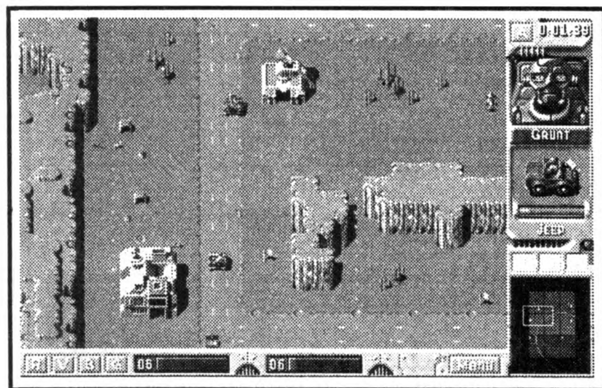
занять технику/покинуть технику (курсор в форме стрелки вниз/стрелки вверх) — на карте обычно имеется некоторое количество ничейной или нейтральной техники и пушек, а также техники, водители или стрелки которой были уничтожены (техника имеет серую окраску). Для ее захвата необходимо указать на свободную единицу любому пехотному подразделению, которое Вы планируете использовать в качестве водителя или стрелка;

атаковать цель (курсор в форме кружка-прицела) — атаковать выбранный объект. Им необязательно может быть вражеское подразделение, но в роли объекта атаки могут выступать заводы, мосты, скалы и др. Если объект находится вне радиуса действия оружия подразделения (обозначен кружащимися вокруг объекта точками);

ремонт (курсор в форме гаечного ключа) — осуществить ремонт моста (крану) или отправиться на ремонтный завод (для всех);

действие невозможно (рука, помахивающая в запрещающем жесте, пальцем).

Все те же действия можно проводить и над множеством подразделений, объединенных в одну группу (при движении группа идет только там, где может пройти каждое, входящее в ее состав, подразделение, также выполняются и другие действия). Для выделения группы укажите курсором на пустое место на карте и, нажав левую кнопку мыши, обведите появившимся прямоугольником все подразделения, которые вы хотите включить в состав группы. Раз созданная группа

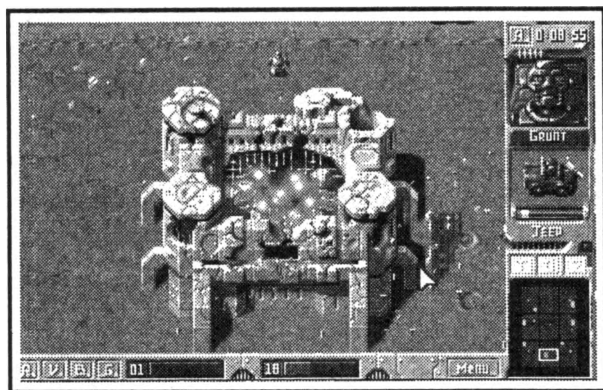


будет сохраняться до тех пор, пока вы не расформируете ее, используя клавишу Shift и курсор. Для этого, удерживая клавишу Shift, укажите на подразделение, которое вы хотите исключить из состава группы. Будет отмечена вся группа, за исключением данного подразделения. Сбросьте выбор с помощью пробела и можете теперь обратиться к указанному подразделению как к самостоятельной боевой единице. Существует более быстрый, но менее избирательный способ, а именно отметить нужное подразделение (или подразделения) как группу. Вновь отмеченная группа подразделений будет выведена из состава ранее отмеченной группы.

При выполнении ваших команд каждое подразделение оставляет за собой некоторую свободу действий (к открытию огня, пытается увернуться от снарядов противника, выбор оптимального маршрута по скорости и т. п.). Однако самостоятельное выполнение таких действий происходит с некоторым запаздыванием. Так, танк не поворачивает башню к противнику заранее, что может привести к потере драгоценной секунды и опережающему выстрелу противника, но вот попытки увернуться от снаряда самостоятельно у танка в первое время будут лучше, успешнее, чем под вашим управлением. Так что, «думайте сами, решайте сами...»

Компьютерный интеллект в игре

В Z компьютерный интеллект (КИ) не является шедевром в области нахождения сиюминутных тактических решений. Поэтому достаточно быстро можно научиться громить КИ в отдельных небольших схватках, если, конечно, перевес у компьютерного игрока не будет разительным. Однако в оперативном плане КИ нацелен на чистую победу и пользуется стандартной и очень удобной в Z схемой: захватывает максимально возможные территории (из первоначально нейтральной); копит силы (флажки у территорий, занятых КИ, очень редко остаются без серьезного прикрытия, а компьютерный игрок часто умудряется отхватить территорий больше чем игрок); постепенно начинает все более сильные атаки (по мере подхода техники и пехоты с тыловых территорий). Такая схема действий в оперативном плане очень напоминает ставшую уже классической логику компьютерного оппонента во многих играх. КИ не старается добиться абсолютного преимущества перед атакой (а то что же будет с игровым интересом), но бывает, что очень успешно раздергивает ваши силы небольшими атаками. Противостояние между игроком и КИ очень быстро перерастает в борьбу с мышкой и ковриком. Дело в том, что КИ, в отличие от человека, оценивает обстановку и управляет боем



сразу на всей карте, что приводит к тому, что Вы начинаете метаться по всей карте, пытаясь спасти положение то там, то здесь. Чем больше карта, тем более неприятная ситуация зачастую складывается. КИ атакует везде, где только позволяет соотношение сил, при первой удобной возможности переходя в контрнаступление. Существует только один способ борьбы — навязать КИ свою тактику боя, свой диктат. Для этого с самого начала изыскивайте пути для перехода в наступление (зачастую даже меньшими силами) и отторжение занятых КИ территорий. В первые минуты игра очень напоминает по смыслу небезызвестных Battle Bugs по необходимости найти правильное решение за ограниченное время. Учтите, что как только КИ получает и удерживает длительное время число территорий, раза в два большее, чем у вас, положение получается очень неприятным — вас просто давят числом и качеством. Так что «не спать» и «Панцер — марш» с первых секунд отсчета игрового времени. В целом мы склонны считать, что в Z очень сложно разобраться, то ли КИ создавался «просто и откровенно» настроенным на победу в данной игре, то ли сама игра (набор игровых правил, так называемая engine) создавалась с учетом уже имеющегося в наличии компьютерного интеллекта.

Главное меню

После запуска игры вы попадаете, как обычно, в главное меню, состоящее из двух подменю. В первом представлены:

New Game — начать новый цикл сражений с компьютерным игроком. По мере вашего продвижения от победы к победе, вы будете получать доступ к более мощным видам пехоты и техники. Цикл состоит из 20 сражений.

Load Game — загрузить сохраненную игру.

Replay Level — если Вы хотя бы раз прошли одно из сражений цикла, оно попадает в этот список и может быть сыграно еще раз в целях улучшения результата.

Multi-Player — режим игры для нескольких игроков. Предусмотрена связь по Direct, модему и сети (до 4 человек).

High-Score — таблица результатов.

Quit to Dos — выход в Dos.

Второе подменю — настройка изображения. Пункты SVGA, Scenes и Gamma идентичны описывавшимся ранее.

Несколько небольших хитростей

Используйте ничейную технику как ловушку для наивных пехотинцев противника. Для этого особенно хорошо использовать что-то, обладающее большим радиусом действия оружия, чем пехотинцы. Подгоните, допустим, танк поближе к брошенной технике и за работу (не дайте врагу достичь цели — это чревато). Не гнушайтесь уничтожать пехоту, так как эти звери в большом количестве могут стать опасны.

Вы можете оставить невзятыми несколько гранатных ящичков, после чего, при прохождении поблизости от этих ящиков противника, подорвать их выстрелом. Взрыв происходит довольно впечатляющий.

Если вы чуствуете, что завод вам не удержать, лучше растреляйте его. Если не вам, то и не кому.

Очень удобно разрушать мосты и некоторое время не давать восстанавливать их, уничтожая краны и взрывая мост заново. Так вы сможете убрать на некоторое время одно из направлений давления конкурентов. После чего подгоните побольше ракетных установок и танков поближе и дайте починить мост. При переправе по узкому мосту ваши подразделения смогут перебить больше противников, лишенных возможности уворачиваться от снарядов.

Есть еще один вариант засады на мосту. Он заключается в том, что мост можно предварительно обстрелять, но не разрушать до конца. Дождавшись, когда крупные силы противника вступят на него, открывайте огонь по мосту.

Ряд пехотных подразделений особенно подходит для использования их в APC. Это подразделения Tough, Pyros и, в какой-то мере, Laser.

Для того чтобы захватить технику, уничтожив ее водителя, используйте соединения Sniper и Laser. Их желательно сосредоточивать не менее чем по два подразделения.

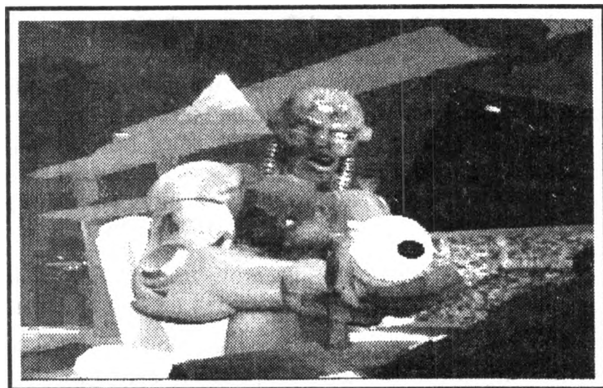
При атаках на противника, вооруженного большим количеством стрелкового оружия, то есть способного уничтожать именно водителей машин, применяйте смешанные группы, в которых пехота, наступая позади техники, может легко захватывать машины, потерявшие водителей.

Для атаки на вражеские артустановки используйте легкие и средние танки. Из-за большой маневренности им легче уворачиваться от снарядов и ракет противника.

Перед открытием огня убедитесь, что артустановка или танк сориентированы в сторону наступающего врага. Таким образом, шансы первого выстрела возрастают, что уже дает значительное увеличение шансов на победу.

Для защиты особо важных объектов привлекайте стационарные артустановки, с помощью которых можно создавать зоны перекрестного огня.

Используйте танки и ракетные установки для уничтожения пехоты, оружие которой имеет меньший радиус действия. Можно использовать свойства танков и артустановок стрелять через здания, что позволяет ликвидировать пехоту, вооруженную автоматами и легкими автоматическими винтовками, ничем не рискуя.



Передвижение техники лучше всего осуществлять по дорогам. Таким образом повышается ее скорость и маневренность при перемещении и уходе от снарядов противника.

Управляя движением подразделений, старайтесь задавать небольшие участки пути. Это позволит вам точнее перемещать все войска, добиваясь их сосредоточения в нужном месте примерно в одно и то же время. Так как скорость передвижения каждого рода войск различна, то чем длиннее маршрут, тем больше отличия в их времени прибытия в заданную точку. Надо также учитывать, что роботы способны форсировать водные преграды вплавь, без наличия мостов.

Для захвата территорий, на которых находится ничейная техника, используйте пехотные подразделения, поддерживая их по мере надобности тяжелой техникой.

По мере захвата территории заполняйте ее сначала большим количеством дешевых подразделений. Лишь затем, когда ваши позиции достаточно укрепились, стоит приступать к производству тяжелой и дорогой техники.

Вы можете прибегнуть к следующему маневру. Введите войска на еще не занятые противником территории, а при приближении крупных сил неприятеля быстро выводите свои подразделения. Такой захват на некоторое время увеличит производительность ваших заводов.

Стоит создавать мобильные резервы, накапливая технику в таких местах, откуда она может быть легко переброшена на помощь участкам, на которые противник оказывает давление.

Если по какой-либо причине компьютер оставил флаг незащищенным, но недалеко находятся крупные силы, то обратите свое внимание на циферблат на фабрике. Как только останется немного времени до производства подразделения противника, то с помощью любого мобильного соединения можно попытаться захватить флаг территории, присоединив таким образом вновь произведенное подразделение к своим войскам. После чего рекомендуется отступить, если силы противника на данном участке все еще превышают ваши собственные.

Если вы сдаете территорию, но планируете туда вернуться, то не разрушайте завод, а поставьте к производству наислабейшее подразделение. Это не позволит противнику, захватившему завод, использовать потраченное вами время на создание действительно эффективных подразделений.

Запомните, что предоставленные себе роботы первым делом попытаются захватить флаги территорий и ничейную технику, находящиеся примерно в радиусе поражения их оружия или чуть дальше. Это важно, так как робот или единица техники, осуществляющая захват, не открывает огня по противнику.

20 сражений шаг за шагом

Миссия 1. Virgin Soliders

Общие сведения

Это первая, ознакомительная миссия. Она имеет весьма ограниченную территорию, и при ее прохождении используются крайне незначительные силы. Джипы — максимально мощная ударная единица. Тот, кто контролирует больше джипов вначале, тот, как правило, и выигрывает.

Первоначальные силы

Три подразделения Grunt (9 роботов)

Тактика

Захватите два ничейных джипа, стоящих в квадратах A и B, после чего развивайте наступление на квадраты C и D, используя смешанные группы из роботов и джипов. Последнее крайне важно, так как это позволит вам не только сохранить свои джипы, но и захватить вражеские.

Группа пехоты в центре должна быть направлена на захват квадрата E. Проследите, чтобы ваши пехотинцы взяли гранаты, лежащие перед грядой. В этом случае пехота с помощью гранат выполнит короткий маршрут через горы.

Проложив себе путь к вражескому форту, соберите основные силы в квадрате G. В их составе достаточно иметь три неповрежденных или слабо поврежденных джипа и порядка 10—15 роботов. После сосредоточения необходимых сил переходите в атаку.

Миссия 2. Psyhos

Общие сведения

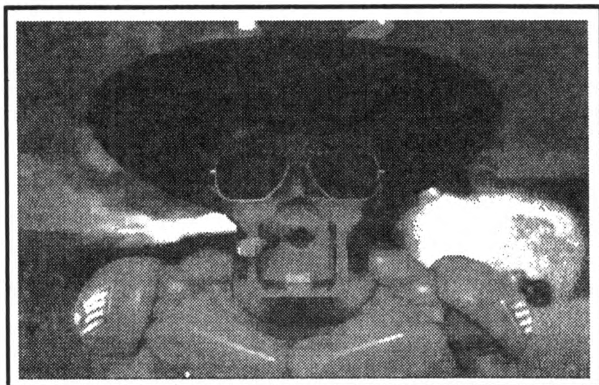
На этом уровне происходит первая встреча игрока с танками. Вы также сможете наглядно убедиться в том, что роботы неплохо преодолевают водные преграды. Впервые появляются роботы типа Psyhos.

Первоначальные силы

4 подразделения Grunt (12 роботов)

Тактика

В начале игры пошлите одно из подразделений на захват квадрата A, где находится легкий танк. Еще одно соединение должно захватить квадрат B, удерживая его с помощью Gatling Gun. Очередное подразделение также должно взять квадрат C, где находится еще один Gatling и джип. Незадействованное подразделение роботов должно, объединившись с джипом из квадрата C, захватить и удержать квадрат D.



Танк тем временем захватывает и удерживает квадрат E. В случае необходимости он поддерживает силы в квадрате D. Постепенно, накопив некоторое количество танков, переходите в атаку на квадраты F и G. После их захвата добейте остатки обороны противника и ломайте форт.

Миссия 3. Death Valley

Общие сведения

Ничем особым не примечательная миссия. Форт противника сильно защищен.

Первоначальные силы

Два подразделения Grunt, одно подразделение Psyhos и один легкий танк.

Тактика

Необходимо удержать квадрат A, флаг которого огражден камнями и защищен одним Gatling. Попытайтесь захватить и удержать квадрат B. В квадрате C можно замедлить производство на заводе, забросав его гранатами. Подготовьтесь к отражению атаки легкого танка по правой стороне, так как один Gatling удержать этот танк не сможет, и пулемету понадобится поддержка.

Миссия 4. Desert Islands

Общие сведения

Прохождение данного уровня основывается на использовании больших масс роботов. Ключевой является территория, расположенная в центре карты. Весьма оригинально выглядит квадрат с правой стороны от центра карты. Чтобы захватить этот квадрат, необходимо воспользоваться роботами, так как флаг находится на маленьком островке.

Первоначальные силы

Три подразделения Grunt и одно подразделение Psyhos

Тактика

Захватите танк, находящийся слева от вашего форта, и воспользуйтесь им для того, чтобы удержать квадрат A, где находится перекресток, откуда удобно развивать наступление на ключевой квадрат B. После захвата квадрата B произведи-

те подразделение роботов — для этой цели лучше подходят Psyhos — и захватите территорию C с правой стороны от центральной. Сосредоточьте свои усилия на удержании квадратов C и D. Gatling в квадрате D понадобится поддержка для устойчивой обороны.

Миссия 5. Hot Nuts

Общие сведения

Первая миссия на новой планете — планете активных вулканов. Присутствует одна особенность — роботы не смогут переправляться через лавовые поля вплавь.

Лавовая река разделяет игровое поле на две части. Стороны соединены двумя дорогами. По одной из них игрок может атаковать, одновременно удерживая вторую. Теоретически возможно попытаться атаковать и сразу по обеим, но тогда может не хватить сил. Особенно важна фабрика по производству роботов в нижней части центральной колонки территорий. Эта фабрика способна создавать роботов-ракетометчиков — Tough.

Первоначальные силы

Два подразделения Grunt и два подразделения Psyhos.

Тактика

Присоедините к своим силам два танка, один из которых находится южнее, а другой — севернее вашего форта. Захватите ими территорию A и территорию B, усилив их роботами.

В случае успешных действий в вышеуказанных квадратах у вас высвободится часть сил, которую можно направить на захват и удержание квадрата C.

Компьютер уделяет мало внимания обороне квадрата D, чем можно воспользоваться для организации атаки на форт.

Миссия 6. Sooty Bolts

Общие сведения

Карта, которая допускает три альтернативных варианта атаки. Правда, атака из центра наиболее действенна при дополнении ее атакой с одного из боковых направлений. На этой карте впервые появляется возможность производства среднего танка.

Первоначальные силы

Одно подразделение Grunt'ов, два подразделения Psyhos и один легкий танк.

Тактика

Группой, состоящей из одного легкого танка и подразделения роботов, захватите и удержите квадраты A и B. Это — плацдарм для развития наступления на вражеский форт.

Захватите легкий танк в нижнем левом углу и оккупируйте квадрат C. Так как в начале у вас не хватит сил для атаки D, то лучше нанести как можно более серьезные повреждения танкостроительному заводу в этом квадрате.

С помощью одного из подразделений роботов возьмите ящик с гранатами и, пробив скалы, захватите квадрат E. Для закрепления достигнутого успеха захватите квадрат F. Противник не окажет сопротивления, если вы создадите крупную группировку в квадрате B.

Захватите квадраты G и H, так как противник не оставит серьезного прикрытия, бросив основные силы на левый фланг и центр.

Проведите синхронную атаку на форт из квадрата B и одного из боковых квадратов (G и H). Атака из боковых квадратов отвлечет орудия и позволит основной группе нанести безнаказанный удар. Лучший вариант атаки — из квадратов G и B.

Миссия 7. Pyro Technics

Общие сведения

Два форта враждующих сторон связывает дорога, идущая через центр карты. Захват этой дороги обеспечивает наступление на форт противника. Остальные маршруты — по краям карты — не исключаются, но они блокированы большим числом камней, пробиваться через которые долго и хлопотно.

Первоначальные силы

Два подразделения Psyhos, одно подразделение Tough и один легкий танк.

Тактика

Если вы поспешите, то имеете некоторые шансы захватить ничейный легкий танк, находящийся в квадрате A. Еще одна группа овладеет средним танком в квадрате B. Этот танк должен оказать поддержку легкому танку в удержании центральной дороги. Группу Tough применяйте для поддержки атаки танка в начальный момент, а после используйте для захвата территорий C и, если удастся, квадрата D.

Для нанесения удара по форту воспользуйтесь центральной дорогой, но желательно провести вспомогательную атаку на форт с одной из боковых территорий.

Миссия 8. Molten Kombat

Общие сведения

На этой карте находится некоторое количество ничейной техники, которая подлежит захвату. Ваша задача заключается в том, чтобы опередить в этом противника. После этого постарайтесь захватить и удержать ключевую позицию в центре карты. Огромное значение на карте имеет разрушение мостов, притом по возможности прямо под наступающим противником.

Первоначальные силы

Три подразделения Psyhos и одно подразделение Tough.

Тактика

Захватите Gun в квадрате А. Это поможет вам удержать правый мост, но лучше его все-таки разрушить, чтобы прикрыть центр от атак с правого фланга. Захватив в квадрате В средний танк, атакуйте и уничтожьте мост в квадрате С, причем лучше дождаться, пока кто-нибудь взойдет на него. Таким образом, вы высвободите средний танк для поддержки действий на центральном участке.

Сосредоточив в квадрате А крупные силы — желательно, чтобы в их состав входили подразделения Sniper,способных поражать удаленные цели — переходите в атаку на вражеские позиции и форт.

Миссия 9. Slippery Jim

Общие сведения

На этой карте много участков, добраться до которых предпочтительно — а порой и необходимо — именно вплавь. Таким образом, заводы по производству роботов приобретают особое значение.

Первоначальные силы

Три подразделения Psyhos, два подразделения Tough и один средний танк.

Тактика

Направьте свой средний танк и группу роботов на захват и защиту центральных территорий А и В. Разрушьте мост, ведущий из квадрата Е в квадрат В.

Захватите в квадрате С легкий танк и с его помощью удерживайте мосты в квадрате D. Их разрушение не даст вам никаких преимуществ, так как противник использует на этом фланге пехотные подразделения.

Сосредоточьте в квадрате F крупные силы для отражения атак противника. После разгрома его основных сил переходите в контрнаступление.

Миссия 10. The Wall

Общие сведения

Карта разделена стеной из скал, и значительная ее часть находится под водой. Разрушая стену, вы получаете доступ к заводам по производству роботов. Сторона, контролирующая центр карты, обладает небольшим территориальным преимуществом.

Первоначальные силы

Три подразделения Psyhos, два подразделения Tough и один средний танк.

Тактика

Аннексируйте квадрат D, находящийся с правой стороны от вашего форта.

Сосредоточьте усилия на захвате квадрата B и одного из квадратов A или C. Захватить все три квадрата сложно, но это предоставит вам значительные преимущества в битве, практически гарантирующие ваш успех.

Уделите особое внимание созданию Sniper,с их помощью вам будет легче сдерживать наступление противника.

Миссия 11. Chilly Willy

Общие сведения

На этой карте враг имеет существенный перевес в обороне своего форта. Это сразу бросается в глаза, так как форт противника стоит на острове, окружен водой и доступен для атак тяжелой техники только с двух направлений. Форт игрока, напротив, стоит в чистом поле и может быть атакован с трех сторон.

Первоначальные силы

Одно подразделение Psyhos, одно подразделение Sniper, два подразделения Tough'ов и один средний танк.

Тактика

Попытайтесь захватить и удержать своим средним танком квадрат A. Направьте группу роботов на завоевание нижней левой части карты и, усилив их захваченным танком, обороняйте левую дорогу в квадрате C.

Захватите ничейный APC в квадрате B подразделением Tough. Направьте этот отряд на поддержку танку, защищающему квадрат A. Если же обстановка в квадрате A складывается благополучно и не требует подкреплений, то вы можете направить данный APC на помощь группировке в квадрате C, что позволит вам перейти в контратаку.

Вы можете производить APC в своем форте и роботов-Tough — на заводе справа от форта. По мере готовности комбинируйте эти подразделения. Это позволит гораздо быстрее создавать серьезные соединения, способные нанести противнику ощутимый вред.

Миссия 12. Heavy Metall

Общие сведения

Дорога, идущая в обход центра, служит причиной такой ситуации на карте, когда владеющая центром сторона обладает серьезным преимуществом над своим оппонентом.

Первоначальные силы

Три подразделения Psyhos, два подразделения Tough и одно подразделение Pyro.

Тактика

Уделите особое внимание захвату техники, стоящей на дороге (квадраты A, B и C), и удержанию захваченных вами участков территории, с последующим переходом в контратаки. В первую очередь попытайтесь атаковать и уничтожить (или повредить) вражеский танковый завод в квадрате D.

На начальном этапе создавайте мобильные группировки для подкрепления тех участков, которые атакует противник. Следите внимательно за перемещением его сил, так как массированной атаке на этом этапе можно противопоставить только массированную оборону.

Миссия 13. Hot & Steamy

Общие сведения

На карте представлена плотная сеть дорог. Ключ к успеху — правильное распределение сил на различных дорогах.

Первоначальные силы

Два подразделения Psyhos, одно подразделение Sniper, одно подразделение Tough, одно подразделение Laser и один средний танк.

Тактика

Применив средний танк, уничтожьте вражеский Howitzer в квадрате A и захватите эту территорию.

Сосредоточьте усилия своих снайперов и стрелков из лазера на обороне участка B, добавив к силам обороняющихся тяжелый танк.

Квадрат C обороняйте очень осмотрительно, используя ремонтный завод для починки техники в период между боями. Так как ремонт осуществляется относительно быстро, то у вас есть реальная возможность продержаться до тех пор, пока не появятся силы для перехода в контратаку.

Миссия 14. Restoration

Общие сведения

Игра приобретает несколько иной вид с появлением кранов. Это подразделение способно осуществлять ремонт мостов, и теперь вам придется быть настороже, так как разбитый мост больше не является гарантией защиты от атак тяжелой техники с этой стороны.

На данной карте существуют места, недоступные для передвижения техники именно из-за того, что мост, связывающий этот участок с основной картой, разбит. Используя кран, вы можете чинить мосты и выводить такую технику на открытые пространства.

Первоначальные силы

Два подразделения Psyhos,два подразделения Tough,одно подразделение Sniper, один средний и один тяжелый танк.

Тактика

Захватите кран, стоящий неподалеку от вашего форта, и почините два моста. Один из них находится выше форта, а второй правее.

Уничтожьте тяжелый танк противника в квадрате А, использовав для этой цели каменную гряду. Укройтесь за ней и атакуйте вражеский танк.

Захватите орудие в квадрате В, расстреляв при этом камни, мешающие вам защищать дорогу.

При попытке врага атаковать вас с правого фланга можно имитировать атаку в центре, что позволит оттянуть на хорошо укрепленный центр некоторое количество сил противника.

Оборону левого фланга можно построить на активном использовании ремонтного завода, опять-таки ремонтируя на нем технику между боями. На этом фланге можно атаковать вражеский завод, тем самым снизив уровень производства противника.

Миссия 15. Swamp Fever

Общие сведения

Два форта находятся на соседних квадратах, мост между которыми разрушен. Играющий должен сосредоточить свои усилия на захвате территорий и создании мощной линии обороны перед своим фортом. Противник возьмет на себя труд починить мост и организует атаку на ваш форт.

Первоначальные силы

Три подразделения Psyhos, одинподразделения джип, один средний и один тяжелый танк.

Тактика

С самого начала игры вы можете уничтожить одно из подразделений противника, поместив тяжелый танк слева от моста. Если в ходе перестрелки противник нанесет вашему танку серьезные повреждения, то его можно будет впоследствии починить.

Воспользуйтесь подразделением снайперов для захвата квадрата А, а затем, улучив момент, когда территория останется без защиты, — и квадрата В.

Противник сосредоточит основные усилия на правом фланге, оголив левый. Не упустите момент и аннексируйте квадраты С, D и Е. При этом уничтожьте кран, которым противник попытается деблокировать квадрат F с находящимся там легким танком.

Используйте джип для устранения опасности наступления пехоты противника из квадрата I. Удерживайте районы G и H при помощи установленного там орудия и переброшенного среднего танка, обстреляв предварительно с его помощью завод по производству роботов в квадрате I.

Миссия 16. Light Brigade

Общие сведения

Карта характеризуется наличием длинной и прямой дороги от одного форта к другому. Вы можете атаковать по флангам, хотя это будет не просто. Противник сосредоточит основные усилия на центральной дороге, пытаясь пробиться к вашему форту при поддержке тяжелого танка.

Первоначальные силы

Три подразделения Psyhos,одно подразделение Tough,одно подразделение Sniper, один средний и один тяжелый танк.

Тактика

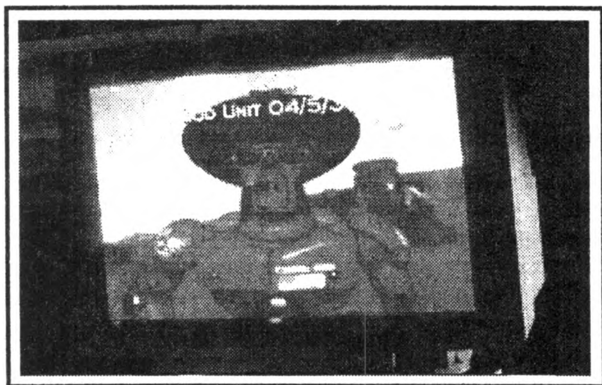
Остановите продвижение противника по центральной дороге в квадрате A или на один квадрат ниже. Воспользуйтесь тем, что наступающий противник не согласовывает скорость продвижения своих подразделений.

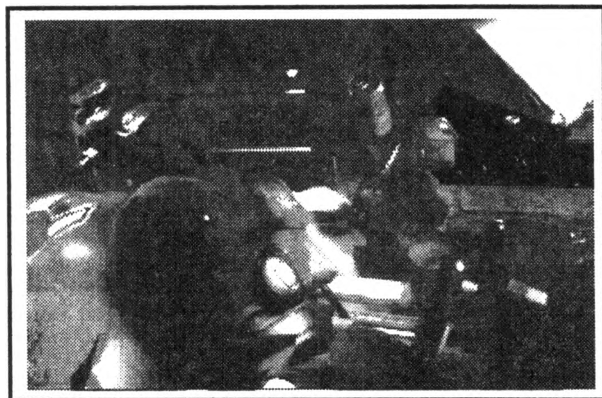
Примените снайперов и стрелков из лазеров для захвата территорий E и D.

Миссия 17. Car Park

Общие сведения

Река, протекающая с севера на юг, разделяет карту на две равные части. В южной части расположен парк техники, ждущей своих хозяев. Ваша задача — захватить технику на своей части карты и затем перейти в атаку. С самого начала вы не обладаете достаточным количеством пехотных сил, чтобы завладеть всей техникой. Поэтому вам необходимо наладить производство пехотных подразделений. Производите только простейшую пехоту — Grunt. В центре — отражайте атаки противника, пользуясь тем, что он будет пытаться переправиться по исправным мостам. Не оставляйте мосты в южной части карты без присмотра. Желательно постоянно разрушать их, а также препятствовать противнику переправляться через реку вброд.





Первоначальные силы

Одно подразделение Sniper, один джип, два легких и два средних танка.

Тактика

Вы должны направить свое пехотное подразделение на захват техники в южной части карты (квадраты А и Б). С помощью джипа и танков завладейте остальными квадратами в вашей части карты. Танками удерживайте переправы в квадратах F и D. Джип направьте для обороны незахваченной техники — на случай пехотных рейдов противника.

При захвате техники особое внимание уделяйте тяжелому вооружению, способному поражать цели на длинной дистанции. По мере того как вы будете получать все новые подразделения, направляйте отвоеванную технику на поддержку обороны в квадратах F и E. Только не забудьте оставить достаточно сильное прикрытие, чтобы разрушать мосты между вашим парком и парком противника.

Когда техника в парке закончится, то начинайте производить тяжелых роботов и сажать их на APC.

Миссия 18. Bridge Game

Общие сведения

Вы начинаете миссию на соседнем квадрате с фортом противника. Изначально все три моста, связывающие эти квадраты, разрушены. Неприятель будет пытаться починить их, а также направлять пехоту вброд через реку с целью атаковать ваш форт. С обоих флангов располагаются заводы и некоторое количество ничейной техники, которую можно присвоить.

Первоначальные силы

По одному подразделению Psyhos, Sniper, Tough, Pyro и Laser, а также по одному легкому, среднему и тяжелому танку.

Тактика

Оставьте один из танков для разрушения мостов и обороны переправ, а также начните производить в форте и на прилегающих территориях необходимые для этого подразделения или артустановки. Остальные же силы, разделив, направьте для захвата территорий по левому и правому флангам до квадратов А и В, так как при дальнейшем продвижении вы напоритесь на пока сильную для вас оборону противника.

Воспользуйтесь краном в квадрате С для обеспечения переправы и последующего наведения мостов между вашим и вражеским фортом.

Миссия 19. Mayhem

Общие сведения

Обширное поле, содержащее в себе большое открытое пространство, подразумевает активные и массовые столкновения оппонентов с применением немалого количества техники. Основная борьба разворачивается за центральные территории, которые могут послужить плацдармом для наступления на оба форта.

Первоначальные силы

По одному подразделению Tough и Laser, три подразделения Sniper,и по одному легкому, среднему и тяжелому танку.

Тактика

Направьте средний танк при поддержке роботов вверх от форта для захвата территорий А, В и С. Закрепитесь вашими силами в квадрате В, контролируя переправу, и не допустите прорыва вражеского тяжелого танка.

Используйте тяжелый танк, захваченный легкий танк и еще одну группу роботов для захвата и удержания квадрата D с мощным танкостроительным заводом.

Отправьте группу роботов на захват квадрата Е.

Воспользуйтесь ослаблением обороны противника и пошлите тяжелый танк на захват квадрата F.

Миссия 20. Z

Общие сведения

Это последняя и, пожалуй, самая сложная миссия в игре. На поле — множество заводов и ремонтных мастерских. Ваша задача — захватить и удержать максимально возможное количество территорий.

Первоначальные силы

По одному подразделению Tough и Sniper, два подразделения Psyhos,а также два легких и два средних танка.

Тактика

В обязательном порядке захватите тяжелый танк, расположенный в квадрате В, и самоходную ракетную установку в квадрате А. Захватив квадраты С и D, направьте усилия этих двух боевых единиц на защиту дороги, проходящей справа от данных участков.

Пошлите подразделения роботов для захвата территорий Е и F. Отремонтируйте мост между этими двумя квадратами. Приложите все усилия к тому, чтобы противник не восстановил мост между квадратами F и G.

Разрушайте мосты и удерживайте противоположные берега. Это позволит вам упрочить свою оборону, принуждая танки и тяжелую технику противника к длительным объездам.

Для любителей «Все сразу и побыстрей!»

Вы можете проходить сражение за сражением постепенно. Но существует способ быстро получить доступ к любой из 20 битв в игре с помощью возможности «Replay Level». Для этого достаточно определенным образом изменить файл «option.cfg» с помощью diskedit или другого подручного средства следующим образом: начиная с 0000:0002 просто забейте 20 нулей подряд.

Рейтинг

Игровой интерес



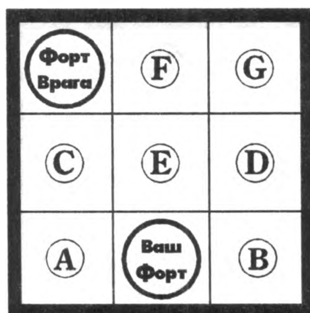




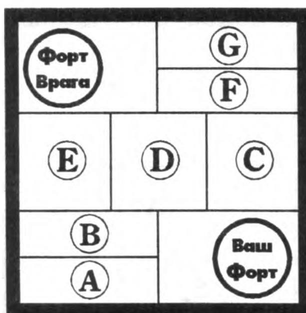
Исполнение

Графика	10
Звук	10
Интерфейс	10
Оригинальность	9
Сюжет/Концепция	9

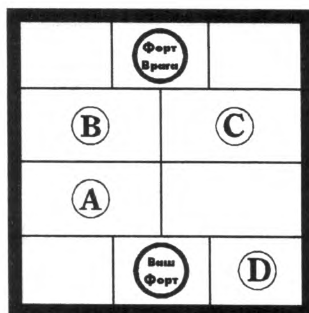
10 Общая оценка



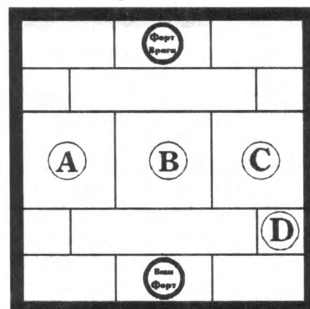
Уровень 1



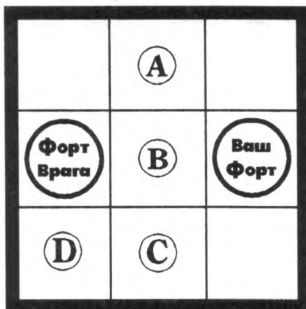
Уровень 2



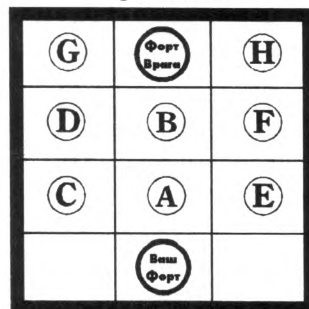
Уровень 3



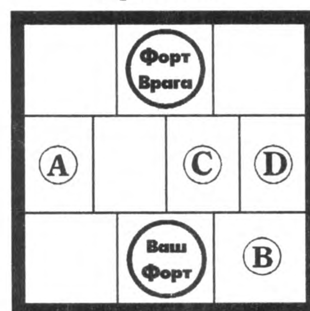
Уровень 4



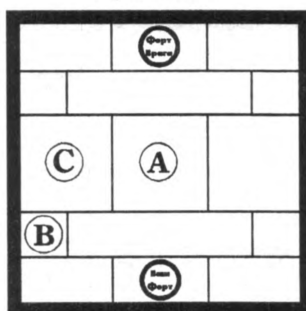
Уровень 5



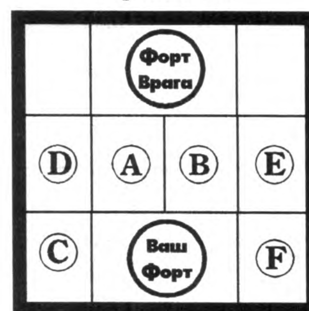
Уровень 6



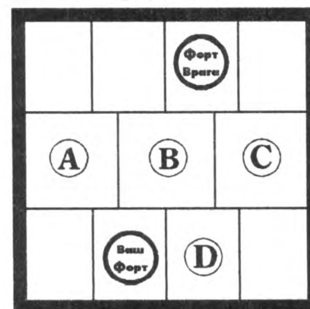
Уровень 7



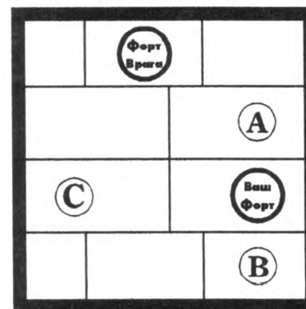
Уровень 8



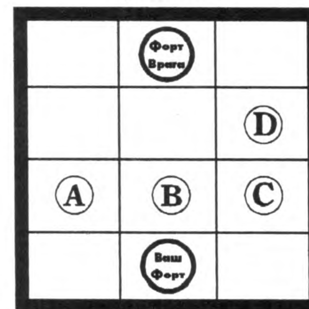
Уровень 9



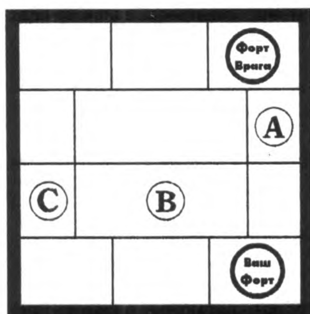
Уровень 10



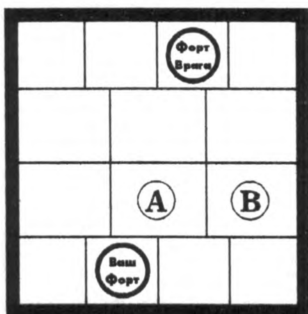
Уровень 11



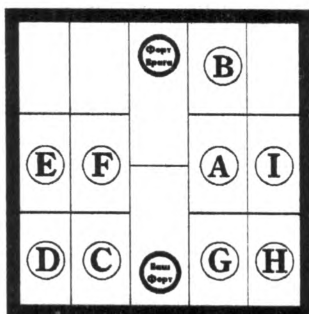
Уровень 12



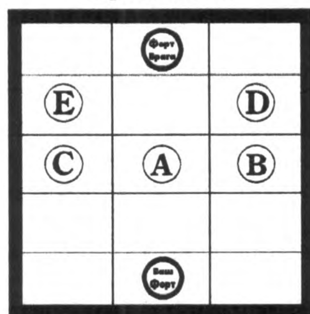
Уровень 13



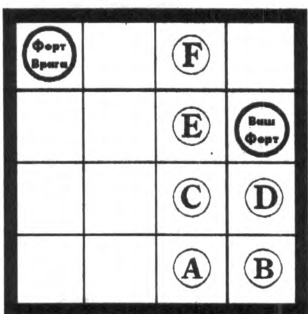
Уровень 14



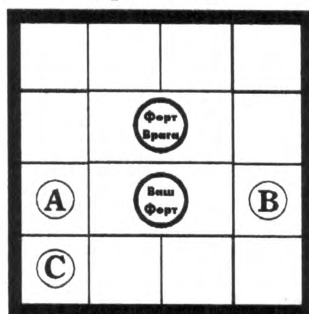
Уровень 15



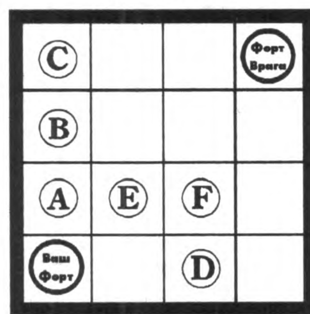
Уровень 16



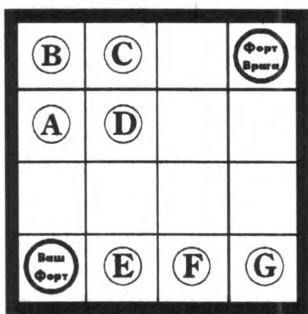
Уровень 17



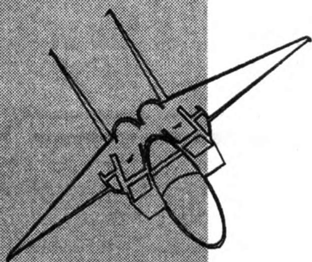
Уровень 18



Уровень 19



Уровень 20



Имитаторы

TERRA NOVA: STRIKE FORCE CENTAURI

Новая Земля: Ударные силы Центавры

Информация

Год выпуска	1996
Распространитель	Looking Glass
Разработчик	Looking Glass
Категория	Имитатор
Минимальные требования	486 dx 33, 8 Мб
Желательно	Pentium 100, 16 Мб, FAST VIDEO
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Lo Res, Hi Res
Размер	1 CD, 84.3 Мб, zip 55.9 Мб
Количество игроков	1 чел.
Управление	



В 1996 году фирма Looking Glass Techologies создала игру, о которой, наверное мечтали многие. Она сочетает в себе потрясающе качественный пейзажный синтез, полную свободу действий и открытые пространства имитаторов с горячей бойней в стиле Doom-игр. В отличие от последних, вы воюете не на огромных боевых машинах, а в относительно легко бронированных скафандрах, в которых вы сохраняете почти человеческую подвижность. Поражает качество графики в этой игре. Во-первых — все заставки между миссиями сделаны в SVGA. В самих же миссиях могут поддерживаться как стандартный VGA, так и режим 320*400 точек, причем во втором режиме детализация графики заметно лучше, а плавность движения почти не страдает. К достоинствам графики можно отнести еще и то, что на близком расстоянии объекты остаются хорошо различимыми и практически не распадаются на «квадраты» (что не часто встретишь в играх, использующих полигонную графику). Удачно продуман и звук. Во время выполнения миссии вы слышите свои шаги, удары лазерных лучей противников по своему скафандру, свист ветра и шум дождя. В сочетании с видеоэффектами создается сильное впечатление, что вы находитесь по ту сторону экрана.

Еще в средние века человечество начало задумываться над тем, как защитить воинов от оружия противника. Изобретенный тогда панцирь, шлем и кольчуга были отличной защитой против стрел и копий, но не всякий человек мог таскать на себе столько тяжелой амуниции, и в бою частенько она была недостатком, чем преимуществом. Шло время, и место стрел заняли пули и гранаты. Казалось, ничто не сможет защитить человека. Но представители науки не спали. Они подарили миру два варианта защитных систем: танк — тяжелобронированное чудовище, снабженное собственным двигателем и орудиями, а потому очень большой и не отличающийся маневренностью, и относительно легкий бронежилет, который защищал от пуль, но был бессилен против более тяжелого оружия. Однако проблема щита и меча всегда остается актуальной. Прошло еще немного времени, и наступило будущее. В качестве оружия нападения люди научились применять свет — боевые лазеры. Против них был уже бессилен бронежилет, а бронированные машины, хоть и выдерживали их удары, оказывались настолько неманевренными, что экипаж успевал изжариться внутри. И тогда было предложено гениальное решение — боевой скафандр. Он стал как оружием, так и защитой. Впервые человеку не нужно было на своих плечах таскать груду железа. Защитный костюм стал как бы продолжением тела. Его можно было носить как одежду. Но кроме того, встроенные сенсоры улавливали малейшее движение мышц и передавали его на мощные сервомоторы. Воин, облаченный в такой скафандр, смог бегать намного быстрее, прыгать выше, дальше видеть и слышать, стрелять точнее, чем любой другой человек, при этом не замечая того, что сам скафандр весит не одну тонну. Человек, облаченный в такой костюм, по мощности вооружения и плотности огня не уступал атакующему пехотному полку при поддержке артиллерии. В общем, впервые был достигнут симбиоз человека и оружия, в котором оружие не только послушно подчинялось, но и ухаживало за хозяином, предохраняя его от малейших неблагоприятных воздействий.

Начало игры

Сразу после запуска игры вы увидите основное меню. Вам предоставляется возможность выбрать один из шести пунктов:

New Game — начать новую игру. Предназначен для тех, кто еще ни разу не играл в Terra Nova.

Load Game — загрузить старую игру.

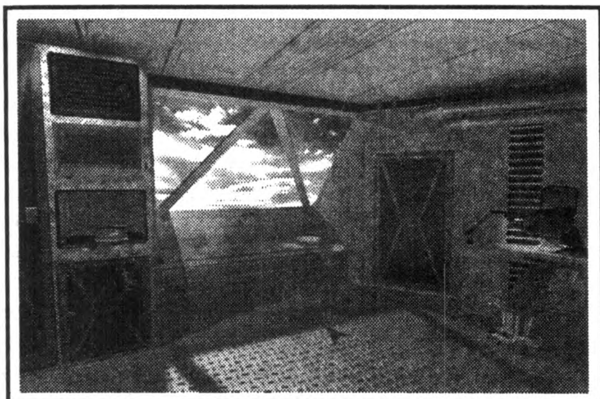
New Game (Skip Instruction) — начать новую игру, но пропустить просмотр введения.

Random Scenario Builder — предоставляет возможность спроектировать и отыграть свою собственную миссию.

Play Intro — просмотреть введение.

Credits — просмотреть титры.

Внутри Базы



Если вы выбрали пункты 1—3, то вы окажетесь внутри базы, которая станет для вас родным домом на время всех боевых действий. То, что вы видите перед собой — ваша комната. Осмотритесь по сторонам. Слева вы увидите шкаф — стойку. Однако там хранятся отнюдь не личные вещи. На верхней полке находится собрание ваших миссий. Она так и называется — Load/Save. Чуть ниже лежит коробка с вашими медалями, геройски заработанными в боях за родину. Больше в шкафу ничего нет. В середине экрана находится выход в основной зал базы (Enter Base). И наконец, справа расположен самый полезный предмет — терминал. Терминал позволяет вам просмотреть электронную почту, новости дня, характеристики ваших сослуживцев, техники и вооружения. Так же имеется обширная библиотека, в которой можно найти практически все, относящееся к игре. После каждой миссии в терминале формируется отчет по ней, с указанием цели миссии и количества уничтоженных вами врагов. Таким образом, к концу игры вы имеете в своем компьютере описания всех миссий.

Итак, разобравшись с предметами, окружающими вас в комнате, выходите в основной зал. Там тоже есть на что посмотреть. Справа находится интересный предмет под названием KillBoard (то есть Доска убийств). Напротив каждого имени стоит число убитых врагов. Но где же здесь вы? На этот вопрос ответить очень легко — вас зовут Никола (Nikola). Под этим именем вам придется играть до конца, так что смиритесь с ситуацией. Надо сказать, что ваше место в таблице зависит от количества уничтоженных вами пиратов, поэтому в миссиях следует придерживаться правила «на напарника надейся, а сам не плошай...»

Заканчивайте просмотр Доски убийств и возвращайтесь в основной зал. По центру экрана находится люк с надписью «Start Mission Briefing», что по-русски означает «Начать объяснение цели миссии». Фактически с того момента, как вы открываете этот люк, начинается миссия. После просмотра файла с заданием вам предоставляется возможность выбрать себе напарника (а то и не одного, это зависит от миссии), вариант своего боевого скафандра и вооружения (рис. 1).

Наверху экрана вы видите от одной до четырех фотографий в ряд (одну-то уж точно — это вы). Кроме себя вы можете поменять всех остальных членов команды (если они есть). Вообще пункты, которые нельзя выбрать или сменить, выделены красным цветом. На каждой фотографии написана профессия этого челове-



Рис. 1

ка (о том, какие бывают профессии, рассказано ниже), а под фотографией — его имя (ваше имя выделено красным — его сменить нельзя). Слева от списка расположен столбец с описанием каждой строки. Вот он (сверху — вниз):

Name — имя. Про него уже говорилось выше.

Suit Type — тип скафандра. В этой строке таблицы для каждого члена команды вы можете выбрать скафандр (из предложенных).

Изобретатели скафандра решили, что все виды оружия монтируются на руки скафандра, поэтому всевозможные пушки и дополнительное снаряжение выбирается для левой и правой руки.

Left arm Weapons Slots (левые гнезда для оружия) — выберите оружие для левой руки.

Right arm Weapons Slots (правые гнезда для оружия) — выберите оружие для правой руки.

A.S.F. — выберите себе и напарникам спецустройства.

Под таблицей находятся четыре кнопки, расположенные в ряд:

Review Personnel — просмотреть досье на всех доступных бойцов.

Suit Specs — просмотреть характеристики скафандров.

Weapon Specs — просмотреть список оружия и его характеристики.

A.S.F. Specs — просмотреть список спецоборудования и его характеристики.

Под этими кнопками слева расположено окошко, в котором командир базы сообщает вам некоторые хитрости выполнения данной миссии. Надо сказать, что это очень полезная информация (жаль только — на английском языке). Справа от этого окошка находятся три кнопки:

Review Video Briefeng — просмотреть видео по данной миссии

Review Text Briefing — просмотреть текстовое объяснение миссии

Return to Base — отказаться от миссии и вернуться на базу.

После того как вы подобрали себе экипировку и команду, нажимайте кнопку «Outfit Complete» и вперед, к славе. «Со щитом или на щите», как говорили древние.

Какие бывают профессии

В этой игре каждый боец «ударных сил» владеет какой-то военной профессией. Но это не означает, что он может применять в бою только свою специальность. Стрелять, расставлять мины, исследовать территории умеют все, однако каждый умеет делать какую-то работу лучше всех остальных — неспециалистов в данной области. Всего бывает пять профессий.

Demolitions — профессия подрывника. Человек, владеющий данной специальностью, может грамотно заложить заряды, знает, сколько зарядов необходимо для того, чтобы взорвать тот или иной объект. По вашему приказу может заминировать подходы со стороны предполагаемого нападения, а потом в нужный момент взорвать заряды, уничтожив тем самым несколько вражеских солдат. Бойца, владеющего этой профессией, необходимо брать с собой на те миссии, где приходится штурмовать вражеские базы или взрывать крупные объекты (типа телескопа), которые невозможно уничтожить обычным вооружением. Спецоборудованием для него является Demolition Pack.

Electronics — специалист по электронике. Может починить любое электронное устройство в скафандре, разобраться с незнакомыми электронными системами и сделать их доступными для использования. Этого человека необходимо брать с собой на миссии, где надо либо спасти «застрявшего» товарища, у которого поврежден скафандр, либо разобраться с устройством вражеского корабля.

Recon — специалист по разведке. Может проникнуть на территорию, занятую противником, и найти необходимый объект, при этом оставаясь незамеченным. Такого профессионала необходимо брать с собой в те миссии, где надо «обшарить» заданную территорию в поисках, как правило, своего пострадавшего товарища или техники союзников.

Repair — специалист по ремонту, механик. «С ходу» может разобраться в любой технике и устранить все механические неполадки, а так же заправить ее энергией для дальнейшего выполнения задачи. Его нужно брать с собой, когда вы спешите на помощь к пострадавшему товарищу. Он может помочь и в том случае, если пострадал кто-то из команды. Вообще, если у вас в команде есть специалист-механик и специалист-электронщик, то опасаться вам нечего — любые повреждения будут восстановлены.

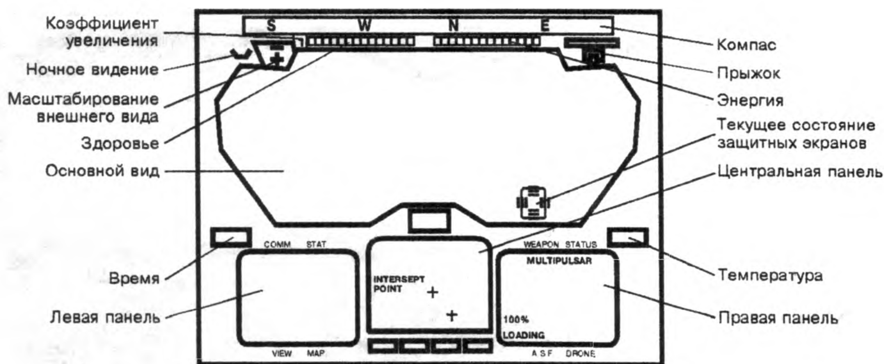
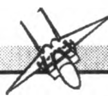


Рис. 2

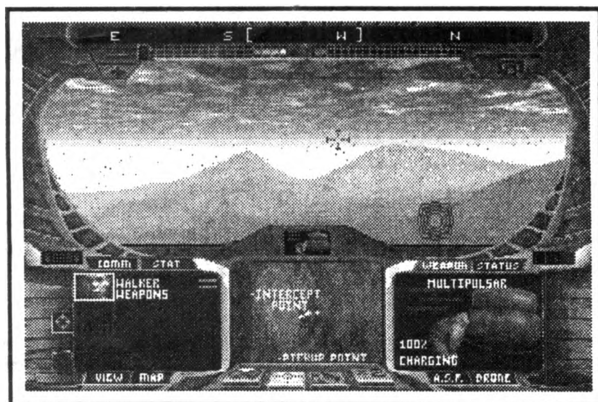
Weapons — специалист по вооружению. Самая ценная профессия, применяющаяся почти в каждой миссии. О ее ценности говорит и то, что главный герой (то есть вы) является специалистом по вооружению. Кредо людей такой специализации — «стреляй без промаха». Очень полезный человек в тех миссиях, где приходится воевать с большим количеством противников. Он всегда на переднем крае, и врагам ничего «не светит», если за дело берется специалист по вооружению.

Вид из кабины

На самом деле то, что вы видите перед собой во время выполнения миссии (рис. 2), видом из кабины назвать нельзя. Скорее это вид «из глаз» (все-таки вы находитесь внутри скафандра, а не управляете роботом). Все кнопки, перечисленные ниже, можно «нажимать мышью». По умолчанию вы видите перед собой следующую картину: наверху экрана расположен компас. На нем указано направление, в котором вы смотрите (это направление не обязательно совпадает с направлением движения). Две желтые скобки на линейке компаса указывают угол обзора. Под линейкой компаса расположены служебные выключатели и индикаторы. Самый левый из них (имеющий вид скобки, положенной на бок) включает прибор ночного видения. Справа от него расположены две кнопки «+» и «–». Они отвечают за масштабирование изображения. Фактически это управление биноклем. Нажатие на плюс приводит к «приближению» удаленных объектов, а минус — к «отдалению». В зависимости от масштаба изображения, угол обзора меняется. Это можно заметить по изменению положения скобок на линейке компаса. Посередине строки находятся два указателя-линейки. Слева — указатель состояния вашего здоровья, а справа — заряд аккумуляторов (он расходуется на прыжки и стрельбу из лучевого оружия). Аккумуляторы постоянно подзаряжаются от генератора, так что со временем заряд восстанавливается. И, наконец, справа находится кнопка прыжка — чем дольше держать ее нажатой, тем длиннее получится прыжок. В прыжке вы не можете управлять направлением движения. Попытка изменить его приведет только к повороту корпуса. На самом



деле и это не так плохо — в полете можно отстреливаться от врагов, напавших сзади. Большую часть экрана занимает собственно вид внешнего мира, со всеми его достоинствами, вроде отлично выполненного дальнего пейзажа, и недостатками, в виде периодически появляющихся перед вами и мешающих рассматривать окрестности врагов. Все враги выделяются системой распознавания в красные скобки. Напарники же выделяются синими, желтыми и серыми скобками. Космический челнок, который забирает вас по окончании миссии, выделен коричневыми скобками. Вообще, разработчики подобных игр вырабатывают в нас «инстинкт быка», то есть «бросайся на все красное». В дальнейшем будем считать, что им это удалось. Вы видите красные скобки и свирепеете. Но что делать дальше, вам пока неизвестно. Наведите «мышиный» курсор на любого врага (не обязательно точно — можно где-то рядом) и нажмите правую кнопку. Вокруг цели появится зеленый (или желтый, или красный — в зависимости от состояния врага) прямоугольник и полоска, отмечающая количество его повреждений. Это сработала система захвата цели. Теперь вам предстоит сделать полоску повреждений врага сначала красной, а потом и вовсе никакой. Для этого, не уводя курсор далеко от выбранной цели, нажмите и держите левую кнопку мыши. Шквал огня, вырвавшийся из ваших рук (это могут быть лазеры, гранаты и т. д.), сметет и уничтожит противника. Обломки скафандра и клочья мяса, разлетающиеся и сгорающие в одном взрыве, доставят вам истинное удовольствие и принесут успокоение. Напарники вашего врага в это время тоже не дремали. Посмотрите на состояние индикатора в правом нижнем углу основного вида. Это указатель состояния вашей брони спереди, сзади и по бокам. Кое-где полоски стали желтыми, а если вы слишком увлеклись преследованием одного противника, забыв об остальных, то и красными (это уже тревожный признак). Не отчаивайтесь — со временем броня, хотя и медленно, восстановится. Под главным видом справа и слева находятся два маленьких окошка. В левом показывается время в минутах, прошедшее от начала миссии, а в правом — температура окружающей среды в градусах Цельсия. Внизу экрана расположены три панели. По умолчанию на левой панели отображается система связи с вашими напарниками. По середине расположена карта, а справа — вид, характеристики и степень готовности выбранного оружия. Над средней панелью находится иконка, предназначенная для переключения видов вооружения, а внизу экрана — кнопки управления состоянием панелей и основного вида. Каждая панель представляет собой многофункциональный экран, вокруг которого расположены виртуальные кнопки, которые можно выбрать мышкой (ко многим кнопкам есть еще и горячие клавиши).



Левая панель

Comm — виртуальная кнопка, предназначенная для вывода на левую панель системы связи. По нажатию этой кнопки на панель выдается список ваших напарников. Слева находятся их фотографии, по центру — имена и специальности, а справа — состояние брони (верхняя линейка у каждого) и состояние здоровья (нижняя линейка). С помощью клавиш F1 – F3 (или щелкнув мышкой на иконке с фотографией нужного вам в данный момент напарника) можно связаться с каждым из товарищей по отдельности. Клавиша F4 запускает систему связи со всеми напарниками сразу (это так же сработает, если щелкнуть мышкой на строке «Entire Squard»). При включенной системе связи на средней панели появляется список приказов напарнику. Система команд напарнику приведена ниже. Если кто-то из товарищей погибает, его изображение исчезает с экрана.

Stat — виртуальная кнопка, которая выдает на левую панель сведения о состоянии скафандра напарника. Весьма полезная функция. Если защита товарища сильно повреждена, то отдайте ему приказ о выходе из боя, иначе вы рискуете его потерять. Наверху панели находится линейка, в которой показано здоровье выбранного напарника, ниже — показывающая состояние энергии в его скафандре. Слева внизу находится пиктограмма повреждений его брони (такая же, как и у вас на главном виде), а под ней — имя товарища, информацию по которому вы сейчас видите. Для того чтобы сменить напарника, по которому выдается эта информация, щелкните мышкой на полоске с именем. При повторных нажатиях имена будут циклически меняться.

View — виртуальная кнопка, предназначенная для вывода изображения из камеры, закрепленной на плече у каждого бойца, на панель. Получается, что вы можете посмотреть «вид из глаз» любого вашего напарника.

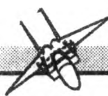
Map — виртуальная кнопка. Ее нажатие приводит к выдаче на панель карты местности, отцентрированной по выбранному напарнику. С правой стороны карты находятся две кнопки. Верхняя кнопка — масштабирование карты. Если щелкнуть на ней правой кнопкой мыши, то масштаб уменьшится, а если левой — увеличится. Нижняя кнопка позволяет центрировать карту относительно выбранного напарника. Карту можно перемещать, захватив ее правой кнопкой мыши.

Слева от панели расположены еще две виртуальные кнопки. Верхняя — осмотр захваченной цели с оружия (работает, если цель захвачена). Нижняя — вызов «шаттла» (эффективна только в конце миссии).

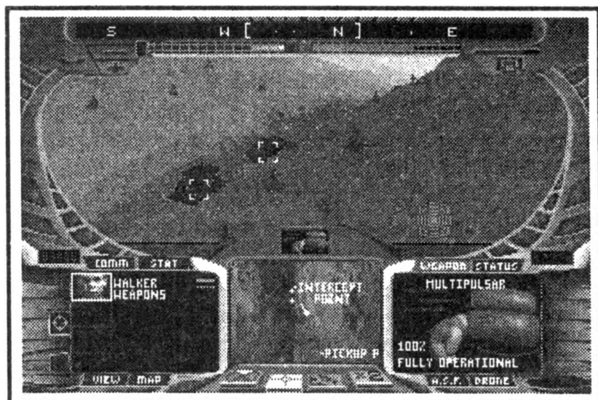
Центральная панель

Четыре виртуальные кнопки управления центральной панелью расположены под ней.

Слева находится кнопка-переключатель видов на всех трех панелях. При нажатии этой кнопки на левой и правой панелях выдается вид сбоку, а на центральной — вид назад (то есть аналог зеркала заднего вида). Повторное нажатие приводит к восстановлению панелей в исходное состояние. В — горячая клавиша для этой функции.



Следующая кнопка — центровка карты относительно вашего положения (горячая клавиша — N). Здесь комментарии излишни. Правее нее расположена кнопка, при нажатии на которую карта переносится на основной вид и наоборот (горячая клавиша — M).



Самая правая кнопка — изменение масштаба карты. При нажатии левой кнопки мыши масштаб будет увеличиваться, а при нажатии правой — уменьшаться. Горячими для этой функции являются клавиши «<» и «>».

Если на панели отображена карта, то на ней можно поставить навигационный маркер. Для этого подведите мышиный курсор к тому месту, куда хотите установить маркер, и нажмите левую кнопку. Теперь на линейке компаса направление на маркер будет отмечено фиолетовой чертой, а на главном виде он будет выглядеть как тетраэдр, под которым подписано расстояние до него в метрах.

Карту можно прокручивать. Для этого подведите курсор в любую точку карты и удерживая правую кнопку мыши, «тащите карту».

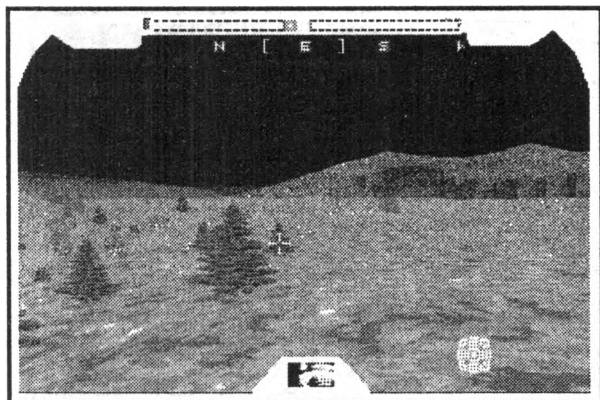
Правая панель

Weapons — показывает текущее оружие. С помощью клавиш 1—4 или мышки, или центрального окошка оружия возможно переключение различных видов оружия. При переключении картинка на панели меняется. Вообще, вы можете брать с собой от двух до четырех видов вооружения в зависимости от типа скафандра и вида оружия (например, ракетница занимает две ячейки). На панели по умолчанию нарисована картинка используемого оружия и приведены его характеристики. Четыре кнопки вокруг нее могут изменять состояние панели. Вот они:

Status — виртуальная кнопка, которая показывает состояние всех систем вашего скафандра. Можно циклически переключаться между тремя экранами статуса, щелкая кнопкой мыши внутри экрана. На первом экране отображается целостность (в процентах) всех механических систем и двигателей. На втором — состояние сенсоров и бинокля. На третьем — состояние передней, задней и боковой брони (в процентах).

A.S.F. — вызывает на панель вид специального устройства (горячая клавиша 5). Специальное устройство может быть только одно. Для того чтобы его активировать, щелкните мышкой в его изображение или нажмите клавишу 5.

Drone — очень полезное добавление к вашему костюму. «Дрон» — маленький летающий робот, снабженный телекамерой. Он выполняет функции разведчика.



После запуска «Дрона» (щелчок мышкой по его изображению) на панели появится карта с изображением «Дрона» в центре в виде желтой точки. «Дрона» можно выпустить в автоматическом режиме. Для этого просто укажите курсором на карте, куда лететь, и он будет летать вокруг заданной точки по кругу, пока вы его не отзовете. Если вы «нажмете» на кнопку View, то появится вид из камеры разведчика. Управлять «Дроном» можно с помощью комбинации клавиш Ctrl + стрелки. С помощью него можно обозревать удаленные объекты, не подвергаясь при этом никакому риску. Если «Дрона» уничтожат — не беспокойтесь, у вас в запасе есть еще два таких же. После того как интересующая вас информация получена, нажмите клавишу Recall и «Дрон» вернется на свое место. Для того чтобы изображение, получаемое от разведчика, появилось на главном экране, необходимо нажать клавишу «View» на панели с видом «Дрона». Для обратного действия выберите на правой панели клавишу с надписью «Swap with HUD».

Клавиши управления в бою

Во время боя управлять вашим скафандром нужно достаточно быстро, поэтому запомните тот небольшой список клавиш, который представлен ниже:

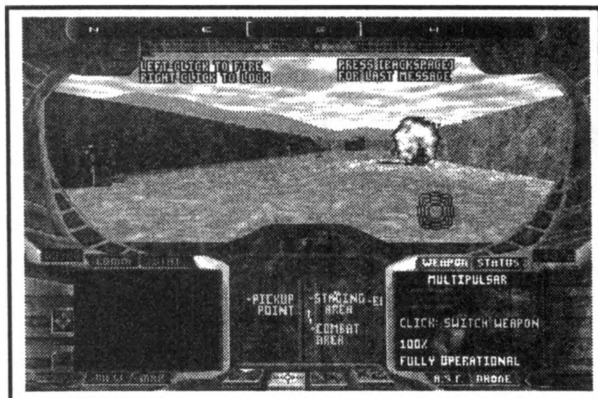
G — включение/выключение полноэкранного режима главного вида. Желательно пользоваться этой функцией, когда враг рядом и уже захвачен системой опознавания. В полноэкранном режиме увеличивается угол обзора, зато пропадает карта, что для новичков может стать существенной помехой.

I — включение/выключение прибора ночного видения. Очень полезная штука в ночных миссиях. Правда, с ним тоже плохо видно, поэтому в настройках игры поставьте гамма-коррекцию посветлее.

+/- — изменение масштаба изображения главного вида. Эта функция напоминает встроенный бинокль с меняющейся кратностью. На самом деле в бою используйте коэффициент приближения, равный единице (большой угол обзора здесь важнее, чем приближение объекта).

F1, F2, F3 — активизирует систему связи с каждым из ваших напарников по отдельности.

F4 — активизирует систему связи со всеми вашими товарищами вместе. В отличие от предыдущего пункта, возможно отдавать только те приказы, которые могут быть восприняты всеми одновременно.



[Enter] — вызвать космический челнок, который подберет вас после окончания миссии в Pickup Point. Этой клавишей лучше всего пользоваться после того, как на экране появится сообщение «Mission Complete». Если попытаетесь вызвать «шаттл» раньше, то в некоторых миссиях он может не прилететь, а в некоторых — подвергнуться атаке и быть уничтоженным.

[Space] — прыжок. Чем дольше держать «пробел» нажатым, тем длиннее получится прыжок.

[W], [A], [D], [X] — движение на Север, Запад, Восток, Юг соответственно (независимо от того, куда вы в данный момент смотрите).

[Z] / [C] — начать движение «боком» влево или вправо соответственно.

[R] / [V] — поднять/опустить голову. Учтите, что при отпускании этих клавиш голова остается в поднятом или опущенном положении соответственно. Эта функция очень удобна при драке с противниками на склонах холмов. Так же с помощью этих клавиш можно отслеживать противника в прыжке и вести по нему прицельный огонь.

[Q] / [E] — посмотреть влево/вправо.

[F] — повернуть голову в исходное положение (вперед).

[T] / [Y] — циклический перебор целей. Перевираются все цели, захваченные системой опознавания.

[F8] — нажатие этой клавиши приводит к выдаче на экран задания и его статуса (выполнено или нет).

[Tab] — в полноэкранном режиме показывает/убирает все три нижние панели.

[O] — останавливает игру и выдает панель настроек. Во время выполнения миссии можно менять все, кроме уровня сложности, поэтому побеспокойтесь об этом заранее, вызовите панель настроек до начала миссии и поставьте там требуемый уровень сложности.

[O] — вызывает экран помощи с кратким описанием всех клавиш.

[Ctrl]+ — вызов сокращенного меню команд всем напарникам. В этом меню отражены основные команды, необходимые в бою.

[Ctrl]+ — приказ напарнику «Атакуй мою цель».

Система команд для каждого из напарников

В этой системе отражены все команды, которые вы можете дать каждому из напарников по отдельности. Все команды располагаются на центральной панели. Их можно выбрать как мышкой, так и нажатием соответствующей горячей клавиши на клавиатуре.

F1 **Movement** — меню команд, определяющих, каким образом передвигаться вашему напарнику в ходе выполнения миссии. Команды могут быть следующими:

F1 **Move Here...** (иди туда...) — приказывает вашему напарнику передвигаться в определенную точку. После выбора этой команды на центральной панели появляется карта, на которой необходимо с помощью мышки указать точку, в которую надо двигаться напарнику и оставаться нам до следующего приказа.

F2 **Follow Me** (иди за мной) — приказывает сопровождать вас, куда бы вы не пошли.

F3 **Stop and Wait** (остановись и жди) — приказывает остановиться в той точке, где он сейчас находится, и ждать дальнейших распоряжений.

F4 **Goto Nav Point** (идти в навигационную точку) — приказывает двигаться в точку, где вы установили навигационный маркер.

F5 **Goto Pickup** (идти в точку встречи с «шаттлом») — используется обычно в конце миссии, приказывает идти к «шаттлу» и ждать его прилета.

F6 **Follow this path...** (двигаться по заданному маршруту...) — приказывает двигаться по маршруту, который вы установили. После выбора этой команды, на центральной панели появляется карта, на которой надо с помощью мышки расставить поворотные пункты маршрута. Нажатие виртуальной кнопки Done на карте указывает, что весь маршрут установлен. Undo — отмена последней поставленной метки. Команда используется для поиска какого-либо объекта на заданной территории.

F7 **Follow Object...** (сопровождать объект...) — приказывает сопровождать выбранный объект. После выбора этой команды на центральной панели появляется карта, на которой все возможные для сопровождения объекты будут мигать. Выберите тот, который необходимо сопровождать.

F2 **Tactics** — Меню команд, определяющих тактику сражения вашего напарника:

F1 **Rush enemy** (штурмовать врага) — приказывает уничтожать всех встреченных врагов и вражеские постройки.

F2 **Aggressive** (агрессивная атака) — приказывает, не считаясь с потерями, атаковать всех встречных врагов.

F3 **Cautious attack** (осторожная атака) — приказывает заботиться о своем здоровье во время атаки, и, если получены сильные повреждения — отойти.

F4 **Take cover** (прикрыть!) — приказывает прикрывать вас огнем, пока вы заняты каким-либо делом.

F5 **Retreat** (отступить) — приказывает отступать в сторону, противоположную той, с которой атакует противник. Применяется в тех миссиях, где не требуется полного разгрома врага.

F6 **Assume formation** (держать позицию) — приказывает удерживать текущую позицию и не отходить с нее.

F7 **Stay at location** (встать в точке) — приказывает встать в точке, которую вы выберете на карте, и держать оборону.

F3 **Engagement** — меню команд, определяющих сиюминутную тактику сражения.

F1 **Attack my target** (атакуй мою цель) — приказывает атаковать цель, захваченную вами в прицел.

F2 **Attacl this...** (атакуй этого...) — приказывает атаковать цель, отмеченную на карте. После выбора этой команды на центральной панели появляется карта, на которой все возможные для атаки цели будут мигать. Выберите ту, которую необходимо атаковать.

F3 **Fire at will** (стреляй в кого хочешь) — приказывает самостоятельно находить и уничтожать противника.

F4 **Return fire only** (только ответный огонь) — приказывает атаковать только те цели, которые сами нарываются.

F5 **Hold Fire** (прекратить стрельбу) — приказывает не стрелять вплоть до дальнейших распоряжений.

F4 **A.S.F.** — система команд, приказывающих, где и как применить спецоборудование.

F1 **Use ASF at will** (применяй по своему усмотрению) — напарник сам будет применять свое спецоборудование, и, надо сказать, весьма успешно.

F2 **Don't use your ASF** (не используй спецоборудование) — приказывает ни при каких обстоятельствах не использовать свое ASF.

F3 **Use ASF now** (используй ASF сейчас) — полезная команда, если у напарника турели или мины, а враг близко. Внизу панели с этими командами написан тип ASF напарника.

F5 **Special** — набор команд, относящийся к действиям, которые надо совершить именно в этой миссии. Эти команды различны в каждой миссии (а иногда вообще отсутствуют), так что здесь они не приводятся.

F6 **Close Comm** — завершить сеанс связи с напарником.

Система команд для всех напарников отличается от предыдущих только тем, что в ней оставлены только общие команды, то есть пункты 1 (Movement), 2 (Tactics), 3 (Engagement) и 6 (Close Comm). Внутри соответствующих меню изменений нет.

Comm menu (Сокращенное меню команд)

В это меню вошли следующие команды:

Aggressive attack — агрессивная атака.
Retreat — отступить.
Follow me — за мной!
Cautious Advance — «мягкое» наступление.
Take Cover — прикрой!
Hold Fire — не стрелять!
Status Check — как дела?
Goto Nav Point — идти в навигационную точку.
Goto Pickup — идти в точку встречи с «шаттлом».

Команды могут быть выбраны как с помощью мышки, так и с помощью горячих клавиш на клавиатуре (они отмечены в командах белым цветом).

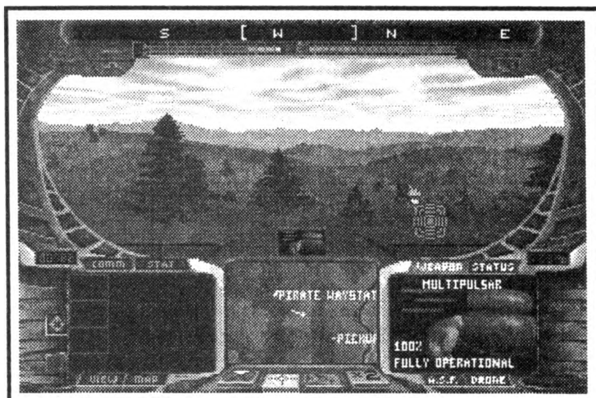
Оружие

Очень немаловажным с точки зрения успеха выполнения миссии является то, каким оружием вы воюете. Ниже представлен полный список оружия, которым вам придется пользоваться на полях сражений. Учтите, что не все оружие выдается сразу, поэтому несколько первых миссий вам придется сражаться с помощью банального лазера.

Laser (лазер) — самое слабое из всех видов вооружений. Имеет дальнобойность 72 метра, при попадании наносит легкие повреждения. Правда, он очень быстро перезаряжается, и огонь из него можно вести практически непрерывно без вреда для энергосистем вашего скафандра. Может быть установлен на любом типе защитного костюма и занимает одно установочное гнездо.

Multipulsar (мультипульсар) — это лучевое оружие относится к разряду легких вооружений, однако слегка мощнее, чем лазер. Из него можно стрелять на расстояние до 126 метров, при попадании луч наносит слабые повреждения. Однако за счет того, что мультипульсар является импульсным орудием, то при попадании повреждения все же существеннее, чем у лазера. Перезаряжается это оружие среднее время и потребляет достаточно большое количество энергии, чтобы при постоянной стрельбе полностью разрядить аккумулятор скафандра. Из него желательно стрелять с некоторыми перерывами. Весит он мало и занимает одно установочное гнездо.

Smoke Grenade (дымовая шашка) — из названия ясно, что это оружие — вовсе не оружие, а скорее защита. Кинуть шашку можно на 96 метров. В комплекте их поставляется 40 штук. Лучше всего использовать тогда, когда на вас нападает много врагов одновременно. В этом случае надо сделать дымовую завесу и спрятаться в нее. Тогда противник перестанет вас видеть, а вы его нет! Вот теперь и можно поразвлечься стрельбой по движущимся мишеням. Весь комплект шашек занимает одно гнездо.



Em Emitter (электромагнитный излучатель) — хорошее разведывательное оружие. Он представляет собой нечто типа гранаты, которая при взрыве дает сильный электромагнитный импульс. Отраженный от скафандров врагов импульс принимается антенной вашего скафандра, в результате чего вы видите на своем радаре местонахождение противника. Учитывая то, что кинуть излучатель можно на 180 метров, противник не сможет узнать о том, где вы находитесь, так как радиус действия сенсоров составляет до 180 метров. Это оружие обладает еще одним побочным действием — оно на небольшое время выводит из строя сенсоры врагов. Поэтому, если вас засекли — бросьте в сторону пиратов несколько таких штук и убегайте! Вполне возможно, что они вас «потеряют». В комплекте поставляется 50 Em Emitter. Они занимают одно гнездо.

Grenade Launcher (гранатомет) — неплохое оружие для борьбы со скоплением противника. Стреляет гранатами на 96 метров и наносит средние повреждения всему в радиусе 10—15 метров от точки падения. Компьютер сам рассчитывает траекторию полета гранаты к захваченной цели, поэтому вам следует только захватить противника в прицел и нажать на спуск. В комплекте поставляется 15 штук. Занимает одно установочное гнездо. Вес — средний, но может быть установлен на всех типах скафандров. Противопоказание к применению: если противник находится близко от вас или в процессе боя получилась «куча мала» из ваших помощников и врагов — не стреляйте, а то достанется всем, в том числе и вам. И еще: стрелять можно очередями не более трех гранат (больше просто не получится).

Railgun (реактивный пулемет) — очень «приятное» оружие. Сочетает в себе скорострельность пулемета и скорость полета реактивного снаряда. Из него можно вести прицельный огонь на 150 метров. В магазине находится 300 реактивных пуль. Несмотря на то, что каждая пуля имеет небольшую пробивную способность, количество выпускаемых пуль по цели велико и результат получается весьма неплохим. К тому же стрельба из этого оружия не требует затрат энергии от аккумулятора, что очень неплохо (во время стрельбы вы можете совершать прыжки). Это оружие имеет среднюю массу и может быть установлено на стандартный или тяжелый скафандр. Занимает одно гнездо.

Particle beam (луч элементарных частиц) — крутое лучевое оружие. Стреляет на 180 метров (дальше всех лучевых орудий). Наносит средние, ближе к тяжелым, повреждения. Недостатком является то, что скорость полета «снаряда» невелика, поэтому наибольший эффект достигается при стрельбе с «упрежде-

нием ноль». Он тратит много энергии, поэтому требует большое время на подзарядку и сильно «сажает» аккумулятор. При стрельбе из этого орудия не рекомендуется совершать прыжки — энергии на оба действия одновременно не хватит. Particle beam может быть установлен на любой тип скафандра и занимает одно гнездо.

Thermal Disruptor (температурный разрушитель) — весьма оригинальное оружие ближнего действия. Основано на принципе микроволновой печи. Стреляет СВЧ-излучением, поэтому предельная дальность 102 метра. На самом деле ощутимого результата можно добиться только метров с тридцати. Это оружие не оказывает никакого влияния на скафандр (и вообще любое железо), а «поджаривает» человека внутри. Обладает низкой разрушающей способностью и неэффективно против полностью механических устройств. Занимает одно гнездо.

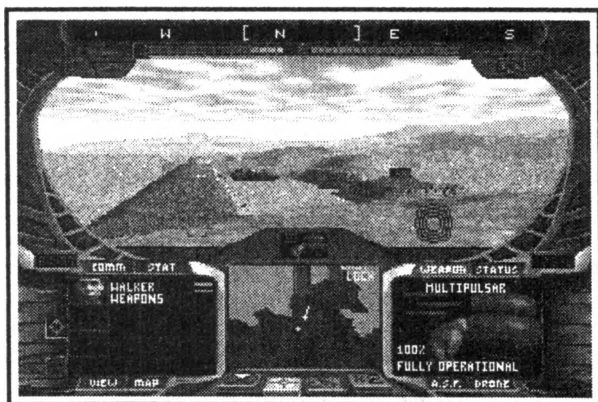
Missile launcher (ракетная установка) — это дальнобойное ракетное оружие. Стреляет небольшими ракетами на расстояние до 180 метров. Ракета обладает высокой пробивной способностью и с первого выстрела «выносит» любого противника. В запасе у вас 15 ракет, но будьте осторожны с их использованием: «бах» получается довольно большой (гораздо больше, чем у гранаты), и могут сильно пострадать или даже погибнуть ваши напарники. Это оружие обладает большой массой, занимает два гнезда и может быть подвешено только на тяжелый скафандр.

Ionic Fusion Rifle (ионное ружье) — замечательное мощное оружие, наносящее тяжелые повреждения. Скорее это даже не ружье, а лучевой пулемет. Недостатком является то, что стрелять из него можно только на 60 метров. Но «нет худа без добра». Благодаря малой дальности оно потребляет мало энергии, и поэтому огонь из него можно вести длинными очередями. Вообще это самое лучшее оружие ближнего боя. Если есть возможность — всегда берите его с собой. Оно достаточно легкое и занимает одно гнездо.

SIR Mark IV (спецоружие «модель 4») — если вас окружили враги, то лучшего средства обороны вам не найти. Эта штука представляет собой «генератор молний». Оно имеет малый радиус действия (до 30 метров), зато огромную убойную силу. Тратит много энергии. Его достоинство (или недостаток) заключается в том, что это оружие ненаправленного действия и поражает все, находящееся в поле зрения. Будьте осторожны в обращении с ним — вы можете уничтожить напарников. Сами же напарники частенько не смотрят, где вы находитесь, и поэтому вы можете получить хороший «удар в спину» от своего же. Так что не используйте SIR Mark IV, если рядом свои, а если кто-нибудь из товарищей пользуется подобной штукой — отойдите подальше. Этот вид вооружения занимает два гнезда и может быть подвешен только на тяжелый скафандр.

Magnetick-Ballistic Cannon (магнито-баллистическая пушка) — «крутое» дальнобойное оружие массового поражения. Стреляет мощными разрывными снарядами. При попадании в группу противников — уничтожает всех. Дальнобойность 270 метров, в обойме 5 снарядов. Пользоваться им нужно аккуратно, чтобы не задеть своих. Единственный минус — это большое время перезарядки. Занимает два установочных гнезда и может быть подвешено только на тяжелый скафандр.

M-B Accelerator (магнито-баллистический ускоритель) — является развитием идеи магнито-баллистической пушки. У него увеличена дальность стрельбы до 360 метров. В обойме 10 снарядов. Существенно сокращено время перезарядки. Мощность снаряда такова, что с одного выстрела сносится любое строение. Благодаря дальности можно стрелять по врагам, которые вас даже не видят. Снаряды летят по баллистической траектории, что позволяет стрелять «навесом» через строения. Плохо только одно — это оружие дается только в последней миссии (правда, там есть где его применить). Занимает два установочных гнезда и может быть подвешено только на тяжелый скафандр.



Скафандры

Разобравшись с оружием, перейдем к главному — скафандрам. Ведь в бою для вас скафандр является чем-то вроде конька-горбунка: «...он зимой тебя согреет, летом — холодом овеет, в голод — хлебом угостит, в жажду — медом напоит». Правильный выбор скафандра подчас значит даже больше, чем выбор оружия. К тому же, скафандров бывает всего три типа:

Standart Suit (стандартный скафандр) — он с вами с самого начала игры. Экзамен «на права» вы сдаете тоже в нем. Он обладает всеми свойствами понемногу. Максимальная скорость — 50 км/ч, сенсоры видят цель за 180 метров — неподвижную и за 90 метров — движущуюся. Имеется стандартный бинокль (с увеличением до 3-х раз) и четыре подвески для оружия. С помощью него можно совершать прыжки средней длины. В общем для начала игры — идеальная вещь.

Scout Suit (разведывательный скафандр) — не предназначен для сражений, так как почти не имеет брони и на него можно подвесить только два вида легкого вооружения. Зато имеет скорость до 60 км/ч, бинокль с четырех кратным увеличением и повышенную чувствительность сенсоров: 240 метров для неподвижного объекта и 100 — для подвижного. Поскольку прыжковые двигатели на всех скафандрах одинаковые, то более легкий Scout Suit способен прыгать дальше. Именно на этот тип скафандров подвешивается EM Emitter.

Heavy Suit (тяжелый скафандр) — большую часть массы скафандра занимает толстая броня. Он покрыт ею, как snickers шоколадом. Из-за этого у него существенно меньше максимальная скорость (40 км/ч) и дальность прыжка. Чувствительность сенсоров также пострадала — теперь для неподвижных объектов — 140 метров, а для подвижных — 80. Он оснащен стандартным биноклем и четырьмя гнездами для оружия, на которые можно подвесить все что угодно.

Спецустройства (A.S.F)

Кроме оружия на любой скафандр можно навесить одно спецустройство. В зависимости от того, какое A.S.F. выбрано, вы получаете соответствующие преимущества над противником. Эти устройства в основном являются защитными, но есть среди них и штуки, пригодные для нападения.

PBA Repair Pack (стандартный комплект для ремонта скафандра) — предназначен для устранения механических повреждений в скафандре. Основной материал для ремонта — эпоксидная сталь. После ремонта восстановленные части вступают в работу через несколько секунд.

Demolition Pack (комплект «юного подрывника») — упаковка с 10 зарядами высокой мощности. Применяются для уничтожения зданий или минирования подходов. Закладывается в нужном месте (под зданием или на дороге) и по мере надобности подрывается. В момент взрыва рекомендуется находиться подальше, а то вас «можно будет собирать ложками и хоронить в котелках». В общем весьма полезная штука при достаточном количестве времени. Обычно это спецустройство придается вашему напарнику.

Dynamo (динамо) — дополнительная быстрая подзарядка. Если вы потратили слишком много энергии аккумулятора и некогда ждать, пока она накопится, воспользуйтесь этим устройством.

Jump Jet Booster (стартовый двигатель прыжка) — весьма полезная вещь. За счет перераспределения энергии во время прыжка увеличивает его длину вдвое. Применяется на разведывательных скафандрах.

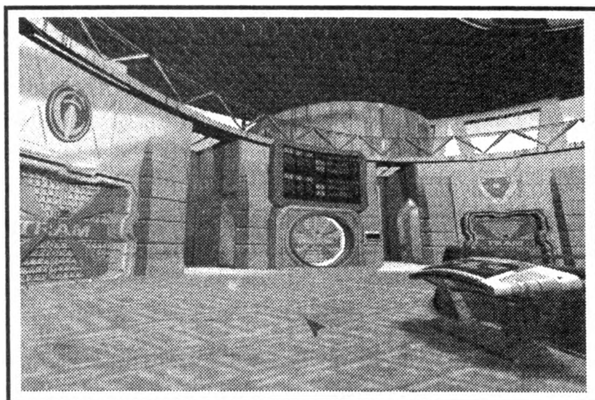
Universal backup (универсальный восстановитель) — комплект из пяти одинаковых устройств. Если во время боя какая-то часть оборудования вашего скафандра уничтожена, то это устройство берет на себя его функции и понемногу «вживляется» в скафандр на место поврежденного узла. С помощью него может быть заменена любая часть скафандра.

Em Dampener (подавитель электромагнитного излучения) — устройство маскировки. Во включенном состоянии подавляет ваше электромагнитное излучение и делает вас «невидимым» для сенсоров противника на дальнем расстоянии. Очень удобен, чтобы незаметно пробраться в логово врага.

Auto-Doc (универсальная аптечка) — если вас ранило, то эта аптечка поможет быстро заживить раны, вылечить ожоги и привести в норму ваше самочувствие. Также повышает содержание адреналина в крови.

Mine Layer (стационарные мины) — применяются для минирования подходов со стороны возможного нападения. Снабжены сенсорами, которые активируют взрыватель, если кто-нибудь подошел с ним менее, чем на 20 метров. При установке мин будьте осторожны — они имеют тенденцию взрываться прямо под ногами, так как не делают различия между своими и врагами.

Personal Shield (индивидуальная защита) — эта штука устанавливает мощное защитное поле вокруг вас. Система снабжена собственным аккумулято-



ром, энергия которого тратится только при попадании в вас любым оружием. Этот аккумулятор не заряжается. Человек, использующий такой щит становится практически неуязвим.

Autoturret (автоматическая турель) — кибернетическое устройство, снабженное распознающей системой «свой — чужой» и автоматически открывающей огонь по всем врагам, находящимся в пределах досягаемости. Мощность выстрела у нее высока, зато нет практически никакой защиты. Если вы обнесете охраняемый объект частоколом из автотурелей, то успех вам обеспечен — «они не пройдут». Также с помощью этих устройств можно устраивать неплохие ловушки. Расставьте их полукругом, найдите противника и заманивайте его в сторону турелей. Дальше можно ни о чем не беспокоиться. В комплекте поставляется 20 устройств.

Explode-O-Drone (взрывающийся «дрон») — то же самое, что и обычный, но снабженный запасом взрывчатки. Если указать ему цель, то он подлетит к ней и взорвется. Взрывом будет уничтожена и цель.

Миссии

Миссии в этой игре отличаются большим разнообразием как по тематике, так и по времени суток, в которое происходит действие. В данном описании приводятся описания всех миссий. В каждой миссии рассказано, что надо делать, приведены стратегические и тактические советы.

Миссия 1

Если вы хотите получить в свое распоряжение скафандр и воевать на нем, то вам сначала надо «сдать на права» на учебной площадке. Эта миссия представляет собой первый экзамен. В начале миссии вы стоите в центре квадрата. Как только вы выйдете за его пределы, вам сообщат, что надо установить навигационный маркер в контрольную точку. Эта точка помечена как Firing на карте. Установите маркер и идите туда сами. После того как вы придете туда, можете считать, что экзамен по ходьбе сдан. Теперь надо сдать экзамен по стрельбе из различных видов оружия. Повернитесь лицом к двум бочонкам, которые стоят в яме с песком. Выберите в качестве оружия лазер, захватите одну из целей и произведите несколько выстрелов. Цель уничтожена. Теперь переключите оружие (в этой

миссии всего два типа вооружения) на мультипульсар. прицельтесь в оставшийся бочонок и произведите выстрел. Цель уничтожена. Экзамен по стрельбе сдан. Миссия окончена.

Рекомендация: Желательно записываться после каждой миссии, потому что в некоторых миссиях приходится выполнять несколько заданий, и, если одно из них провалено, миссия все равно считается успешно завершенной, что вас скорее всего не обрадует (медаль вам не дадут).

Миссия 2

После успешной сдачи первого экзамена надо проверить, как вы будете вести себя в условиях, приближенных к боевым. Вас сбросят с челнока недалеко от уже известного вам полигона и попросят сначала найти его. Воспользуйтесь картой и установите навигационный маркер на точку Enter — вход на полигон. Теперь идите туда. Войдя на полигон, установите маркер в любое место Combat area (боевой области) и запустите туда «дрона». Проведите его над всей Combat area и рассмотрите небольшой сарай, который вам придется уничтожить. Затем отзовите робота назад, установите маркер в Stanging area и совершите прыжок туда. Как только вы приземлитесь, по вам откроют огонь стационарные турели. Их надо уничтожить. Как это делается, вы знаете еще из первой миссии. После того как огневые точки «условного противника» подавлены, подходите к сараю и установите около него автоматическую турель из комплекта A.S.F. Эта турель уничтожит сарай. Миссия считается выполненной. Теперь установите маркер в точку Pickup Point и нажмите Enter для вызова «шаттла». Пока Космический челнок приземляется, прыгайте в направлении этой точки (она находится за пределами полигона). Подойдя к челноку, нажмите Enter еще раз. Миссия окончена.

Ну вот вы и «сдали на права». Командование осталось довольно вашими действиями в боевой обстановке. Теперь начинается самое интересное — вас пошлют на войну «за царя и отечество». Готовьтесь к первому боевому вылету.

Миссия 3

Цель задания: Уничтожить пиратскую перевалочную базу и всех пиратов, находящихся поблизости.

Перед началом миссии ваш командир дает вам рекомендации (впрочем, подобные рекомендации и пожелания можно увидеть перед началом каждой миссии). Он подсказывает, что поскольку миссия проходит на заросших лесом холмах, то следует прятаться за деревьями и использовать любую возможность для нанесения ударов по врагу.

Вас высаживают около перевалочной базы пиратов. Поставьте туда маркер и идите, стараясь не производить ненужного шума. На подходах к базе вас будут встречать враги в количестве не более двух. Захватывайте в прицел ближайшего и открывайте огонь, как только боевой компьютер укажет вам, что враг в пределах досягаемости. В качестве тактического совета можно сказать следующее —

выманите их на себя, а затем переходите в решительное наступление, так вы сможете разделаться с врагами по очереди. После того как пираты уничтожены, взрывайте их базу и идите искать еще одного пирата — он где-то поблизости. После того как вы его найдете и превратите в кучку пепла на земле, идите к Pickup point и ждите челнок. Миссия окончена.

После каждой миссии вы видите отчет о том, сколько вы уничтожили врагов, разрушили строений и, как следствие того — сколько очков заработали.

Миссия 4

Цель задания: Пираты уничтожили охрану и захватили плотину «Камерон», перекрыв тем самым важный морской путь. Ваша задача уничтожить всех пиратов и их постройки, оставив нетронутым здание самой плотины.

В этой миссии вам предстоит взаимодействовать с напарником. Поэтому в самом начале отдайте ему приказ атаковать врагов (agressive attack) и прорывайтесь к плотине. До того как вы подойдете к ней, вам придется пару раз сразиться с группой пиратов и разнести в щепки одну из их построек. По самой плотине к зданию управления можно пройти двумя путями — восточным и западным. Лучше всего идите западным по внешней стороне плотины — там меньше пиратов нападает одновременно. После того как вы добрались до точки назначения, уничтожьте пиратские постройки (не трогайте другие) и расправьтесь с оставшимися пиратами. Миссия окончена. Вызывайте космический челнок.

Миссия 5

Цель задания: Надо добраться до пиратской базы «не засветившись» и разузнать с некоторого расстояния местоположение контейнеров клана «Петровск». Для определения расположения пиратов используйте EM-Emitter (его необходимо с собой взять). Ни в коем случае не вступайте в бой с пиратами.

«На дело» вы пойдете в исследовательском костюме. Он легче бронирован, по сравнению со стандартным, зато по скоростным характеристикам превосходит его. С собой можно взять только два вида оружия. Одним из них должен стать комплект EM-Emitter.

Итак, вас высаживают к югу от базы. С востока и севера к ней подходят дороги. Не суйтесь туда! Вас скорее всего засекут и уничтожат. Обходите базу с запада, периодически выбрасывая «эмиттеры». Если на расстоянии до 100 метром «эмиттер» покажет врагов — обойдите это место. Подойдите к базе с запада, стараясь скрываться за деревьями и не приближаясь менее 150 метров. Для того чтобы постоянно следить за расстоянием, установите в центре базы навигационный маркер. Включите прибор ночного видения, установите бинокль на самое сильное увеличение и системой наведения попытайтесь захватить контейнеры. Если все прошло успешно, контейнеры будут отсняты автоматической камерой. Основная задача выполнена. С теми же предосторожностями пробирайтесь к северу от базы и вызывайте космический челнок. Если в процессе прохождения миссии вас обна-

ружили, то попытайтесь уничтожить противников и их базу, но заснять контейнеры. Сделать это крайне затруднительно, но миссия все равно будет выполнена. Единственное, что вам поможет в бою с таким количеством пиратов, так это то, что перед началом миссии в качестве основного оружия вы поставите мультипульсар. Миссия окончена.

Миссия 6

Цель задания: Уничтожить эскорт пиратского конвоя и остановить сам конвой.

С вами на задание идут еще три напарника. Вас выбрасывает невдалеке от дороги. Найдите на карте точку перехвата «Intercept point» и идите в ее направлении. По пути вам встретятся два пирата — расправьтесь с ними. Скорее всего в этом вам помогут напарники, так что больших трудностей не будет. Дорога, по которой движется конвой, пролегает между холмами, и к точке перехвата вам придется спускаться сверху. В момент вашего спуска из-за поворота появится конвой в сопровождении восьми пиратов. Пока они находятся вместе, примените гранатомет, только старайтесь не зацепить вездеходы. Если вы уничтожите хоть один из них — миссию можете считать проваленной. Затем уничтожьте всех, выживших после серии взрывов. Пока вы деретесь с эскортом, конвой успевает уйти довольно далеко, и теперь вашей задачей становится догнать и остановить конвой. Бегите за вездеходами по дороге (иначе вы их не догоните). После того, как вы обгоните конвой, встаньте посреди дороги. Первый вездеход остановится. Миссия окончена. Вызывайте челнок. Если конвой все же ушел на базу, то вы не выполните миссию, даже если разнесете все пиратские строения и уничтожите всех пиратов.

Миссия 7

Цель задания: Прорвать пиратскую блокаду базы союзников.

В бой с вами идут три товарища. Вас высаживают невдалеке от базы на дороге. До входа в базу лучше всего идти по ней. На подступах к ней вас встретят и «приласкают» восемь пиратов. Чтобы справиться с ними, прикажите подрывнику заминировать дорогу мощным зарядом. После того как он это сделает, отходите назад. Как только пираты окажутся над зарядом, прикажите взорвать его. Все выжившие будут завидовать мертвым (правда недолго). Кидайте в них гранаты, и после нескольких удачных попаданий, в живых не останется ни одного пирата. Миссия окончена. Вызывайте «шаттл».

Миссия 8

Цель задания: Разрушить все постройки на вражеской базе и уничтожить всех пиратов.

Эту миссию вы проходите втроем. С вами идет в бой специалист по вооружению и ремонтник. Карта, на которой вы воюете, — такая же, как и в пятой миссии. Только теперь вам не надо, прячась за кустами, обходить базу пиратов. Идите

прямо по дороге к центральному входу. Не доходя до базы, вы встретите несколько одиночных пиратов, но оставьте их вашим напарникам, а сами в это время пробирайтесь к базе. Как только база окажется в пределах видимости, включайте гранатомет. В это время со стороны базы на вас нападет ее охрана в количестве восьми человек. Захватите в прицел ближайшего и начинайте кидать гранаты (чем больше — тем лучше). Некоторое время вам придется сражаться с ними в одиночку. Ваши товарищи, занятые разборкой с одиноко бродящими пиратами, немного приотстали. Они подходят как раз вовремя, чтобы добить выживших под градом осколков пиратов. Все. С охраной покончено. Теперь принимайтесь методично разносить саму базу. На ней стоят три турели, однако для вас они не представляют особой опасности и их можно просто забросать гранатами. После того, как база уничтожена, вызывайте челнок. Миссия окончена.

Миссия 9

Цель задания: Разыскать оставшегося на поле боя солдата в неисправном скафандре, отремонтировать скафандр и вернуться на базу.

На задание вы идете втроем. Обязательно возьмите с собой электронщика и специалиста по ремонту, иначе выполнение миссии будет невозможно. Область поиска находится на севере, а солдат, которого надо спасти, — где-то слева вверху этой области. На подходе к месту назначения на вас нападут. Прикажите своим напарникам отступать, а сами в это время отбивайтесь от двоих пиратов. Вы не можете сейчас потерять своих товарищей. Они нужны вам для выполнения миссии. Если вы удачно отбились, приступайте к поиску, не забыв отдать товарищам приказ следовать за вами. Обнаружив пострадавшего в боях солдата, прикажите механику и электронщику отремонтировать его скафандр (раздел специальных команд). Некоторое время они будут заняты ремонтом, а вы пока идите к точке встречи с шаттлом. Может быть, вам повезет и вы окажетесь у места назначения раньше, чем будет закончен ремонт. Как только ваши товарищи сообщат, что все «О`кей!», шаттл начнет посадку. Но не всегда миссии проходят так гладко, как хотелось бы. Из кустов выскочат пираты и откроют огонь по беззащитному кораблю. Пилот, поняв что попал в засаду, рванет вверх и вы останетесь один против двенадцати пиратов. Ваши товарищи еще не подошли. Отстреливайтесь и отступайте по направлению к напарникам. Вчетвером (уже вчетвером). Отбиться от пиратов будет намного легче. После того, как обломки последнего врага упадут на землю, вызывайте челнок. Миссия окончена.

Миссия 10

Цель задания: Уничтожить пиратский корабль (минимум), всех пиратов на базе (стандартное задание) и саму базу (максимум).

Для этой работы вам надо взять с собой еще троих стрелков. База пиратов находится в горах, на юго-востоке и на карте не отражена. Пройти к ней можно только по дороге, что вы и сделаете. Мост у входа на базу охраняется двумя турелями — уничтожьте их. На самой базе вас атакует несметное количество

пиратов (12 штук). Попробуйте через их ряды прорваться к посадочной площадке, на которой стоит готовый к взлету корабль. Парой выстрелов уничтожьте его и принимайтесь за пехоту врага. Если вам удастся уничтожить всех пиратов и базу, то миссия будет считаться выполненной полностью. Но выполнение любого из трех заданий приводит к частичному выполнению миссии. Вызывайте «шаттл». Миссия окончена.

Миссия 11

Цель задания: Уничтожить конвой вездеходов (минимум), эскорт пиратов (стандарт) и всех остальных пиратов на карте (максимум).

На задание вы идете вчетвером. От той точки, куда вас выбросили, идите на восток в сторону дороги. Там вы перехватите конвой из трех вездеходов. Они достаточно тяжело бронированы, поэтому понадобится большое количество времени для их уничтожения. Почти сразу на вас нападет эскорт пиратов, и вы должны выполнить одновременно две задачи — разбить конвой и не дать эскорту уничтожить вас. После того как обе эти задачи выполнены — идите в точку «Meet point» и обыщите ее окрестности. Всех обнаруженных там пиратов — уничтожить. Миссия окончена. Вызывайте «шаттл».

Миссия 12

Цель задания: Обнаружить и сфотографировать спецгруз, находящийся на пиратской базе.

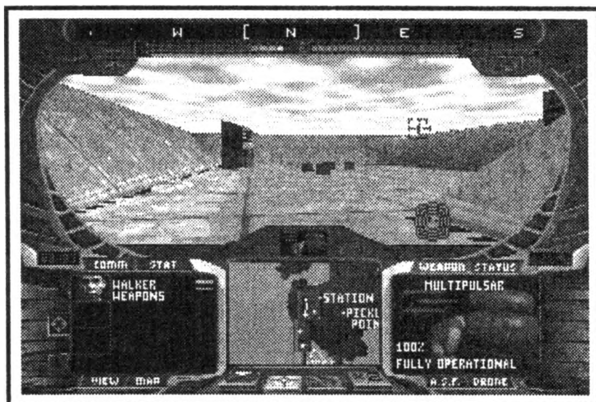
Хотя эту миссию вы проходите вчетвером, своим напарникам лучше отдать приказ находиться в точке встречи с шаттлом, а сами идите к базе. Не забудьте включить систему невидимости. Обойдите базу с севера, найдите на ней объект «Hegemony equipment» и сфотографируйте его. Старайтесь, чтобы вас не заметили. Тем же маршрутом возвращайтесь назад. Миссия окончена. Вызывайте «шаттл».

Миссия 13

Цель задания: Предотвратить уничтожение мины и заставить капитулировать пиратскую самоходку.

На задание вы берете троих помощников. Идите на север, к мине. Не трогайте постройки и два бульдозера, стоящих рядом. Как только вы зайдете на стройплощадку, с севера и с востока на вас нападут. Расправиться с нападающими особого труда не составит, но это еще не все. Пираты решат подогнать тяжелое орудие и из него уничтожить мину. Идите по дороге на восток (именно оттуда будет подведено орудие) и остановите конвой. Пушку сопровождают четыре пирата — для вас это детский крик на лужайке. В пару секунд с эскортом будет покончено. Самоходка остановится. Уничтожать ее не надо. Миссия и без того выполнена. Вызывайте корабль.

Миссия 14



Цель задания: Восстановить и защитить лунный телескоп.

Как ясно из названия — телескоп находится на Луне. Вы отправляетесь туда вчетвером. Не уничтожайте строения — это свои. Дайте специальный приказ электронщику восстановить телескоп. Во время восстановления ваш товарищ допускает какую-то ошибку (видимо, не те провода припаял), в результате чего происходит взрыв, и телескоп получает механические повреждения. Механика же у вас в группе нет. Вам приходится прервать миссию и лететь на базу за механиком.

Миссия 15

Цель задания: Восстановить и защитить лунный телескоп.

Вы прилетаете на Луну уже с механиком. Идите к телескопу и попросите механика исправить все то, что натворили в предыдущей миссии. Как только он займется ремонтом, на телескоп нападут. Но это не пираты, а солдаты гегемонии (это то государство, которое финансирует пиратов, нападающих на вас). «Ну вот мы и встретились», — говорите вы и открываете огонь по противнику. Не отходите далеко от телескопа — без вас его уничтожат. После того, как механик справится со своим заданием, он присоединится к вам в обороне телескопа. Всего на вас нападут двенадцать солдат, с трех сторон по четыре (что-то у них там не ладится с управлением войсками, и нападение не будет синхронным). Отбиться от них хотя и тяжело, но вполне возможно. После уничтожения последнего солдата, вызывайте «шаттл». Миссия окончена.

Миссия 16

Цель задания: Уничтожить все цистерны с горючим на базе гегемонии.

Вас с тремя напарниками выбрасывают за полкилометра от базы. Идите в направлении на северо-запад. База представляет собой квадрат, по углам которого находятся площадки с цистернами под охраной турелей, а в центре — барак, из которого довольно часто появляются солдаты гегемонии. Барак взорвать невозможно, поэтому через определенный промежуток времени вам придется отрываться от выполнения основной задачи, чтобы расправиться с парочкой врагов. Обойдите все углы квадрата и уничтожьте цистерны, затем вызывайте шаттл и отступайте в сторону места посадки корабля, отстреливаясь от появляющихся

врагов. Не стоит пытаться уничтожить их всех, похоже, их там бесконечное количество. Отступив к кораблю, погружайтесь в него и отчаливайте. Миссия окончена.

Миссия 17

Цель задания: Очистить деревню от солдат гегемонии и не дать им уничтожить строения.

Вас высаживают в центре деревни с тремя товарищами. Идите на восток. На краю деревни на вас нападут штук 20 солдат, но помощи от товарищей ждать не приходится — они сражаются на южном рубеже примерно с такой же кучей врагов. Бой будет тяжелым. Лучшая тактика — отвлечь их от разрушения домов на себя и бегать через их строй, беспорядочно стреляя и швыряя гранаты в разные стороны. Как только со здоровьем у врагов станет похуже, а защита вообще исчезнет — переходите к решительным действиям. Выбирайте себе мишень и уничтожайте ее. Только в самом конце боя к вам присоединятся ваши товарищи. Уничтожайте оставшихся пиратов и возвращайтесь на базу. Миссия окончена.

Миссия 18

Цель задания: Отбить у гегемонии два вездехода и сопроводить хотя бы один из них к месту посадки «шаттла».

Гегемония обнаглела вконец. Они захватили ваши вездеходы и тащат их к себе на базу под охраной пары танков и двух десятков солдат. Ваша задача вместе с тремя товарищами проучить нахалов.

Вас выбрасывают сразу позади конвоя, который пока, что охраняют 4 солдата, идущие сзади. Постепенно к ним присоединятся танки и еще 16 солдат. Дождитесь, пока они соберутся вместе, и кидайте в кучу все гранаты. Выживших добейте обычным оружием. Если вам повезло и вы не уничтожили ни один вездеход — миссия выполнена полностью, однако если в живых осталась хотя бы одна машина — миссия все равно считается выполненной. Сопроводите вездеходы до точки встречи и вызывайте шаттл. Миссия окончена.

Миссия 19

Цель задания: Не дать противнику захватить вездеход с ценным грузом, а по возможности оставить его целым и невредимым.

Вас высаживают с тремя помощниками около охраняемого объекта, и сразу начинается драка за него. Уничтожьте сначала нападающие танки, а затем деритесь с пехотой врага. Не дайте увести вездеход на базу. После того как бой закончен — вызывайте «шаттл». Миссия окончена.

Миссия 20

Цель задания: Уничтожить лунный телескоп гегемонии и всю охрану.

Главной задачей для вашей команды из четырех воинов является уничтожение телескопа. Уничтожить его может миной только подрывных дел мастер. Обязательно возьмите его с собой. От места высадки телескоп находится на юго-востоке. Идите к нему и дайте приказ подрывнику заложить заряд под телескоп. На вас, конечно, нападет охрана, и вам придется долго и нудно от нее отбиваться. Ну вот, бой закончен (в бою также были уничтожены охранные турели), теперь можно приступать к последней части маралезонского балета. Отойдите подальше от телескопа и прикажите активировать заряд. Взрыв в клочья разнесет купол телескопа и выкинет с его площадки тела двух последних охранников. Вызывайте шаттл. Миссия окончена.

Миссия 21

Цель задания: Вчетвером сбежать с базы гегемонии.

По какой-то неизвестной случайности вы оказались в центре базы врага со сломанным радаром. В том же положении и трое ваших товарищей. Вам надо пробиваться на восток — именно там выход с базы. Выбравшись за ее пределы, начинайте отстреливаться от погони. Отстреливаться лучше всего гранатами (весьма эффективно). Отходите на северо-восток, там вас будет ждать «шаттл». Садитесь в него и улетайте. Миссия окончена.

Миссия 22

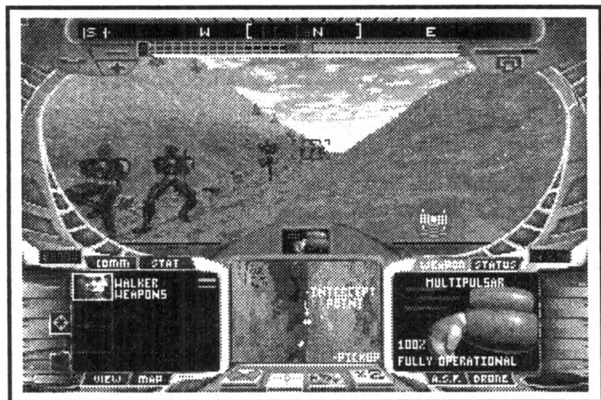
Цель задания: Незамеченным патрулями подойти к базе гегемонии, уничтожить локатор и охрану базы.

На это «дело» вы пойдете в одиночку. Обойдите базу по холмам с севера. С остальных сторон «бродят» патрули. Чтобы вас не заметили, включите невидимость. Обойдя базу, спускайтесь с холма. С расстояния примерно в 200 метров вы увидите локатор, который необходимо уничтожить. Прыгайте вперед и в прыжке выстрелите в него три ракеты. Локатор уничтожен. Теперь вашей задачей становится отбиться от охраны базы. Выпустите две оставшиеся ракеты в турели — их накроет, и займитесь четырьмя охранниками. После того как они будут уничтожены, тем же путем возвращайтесь к точке встречи. Вызывайте шаттл. Миссия окончена.

Миссия 23

Цель задания: Обнаружить и сфотографировать объект на базе.

На задание вы идете вчетвером. Недалеко от базы вам придется вступить в бой с солдатами противника. Но до базы вы так и не дойдете. Вас попросят прервать миссию, для выполнения более важного и неотложного задания. Возвращайтесь на корабль (сначала уничтожьте всех солдат, нападающих на вас). Миссия окончена.



Миссия 24

Цель задания: Обнаружить корабль союзников, совершивший вынужденную посадку, и не дать его уничтожить.

Вместе с вами в миссии принимают участие три напарника. Возьмите с собой лучше стрелков, чем разведчиков, предложенных по умолчанию. Снабдите их автотурелями в качестве спецоборудования. Подбитый корабль находится у левой верхней границы территории поиска. Не доходя до него, расставьте десяток мин справа от небольшого озерца (смотрите не подорвитесь на них сами). Оставшиеся мины установите к северу от упавшего корабля. Дайте напарникам приказ использовать спецоборудование по своему усмотрению. Они расставят автотурели. Как только вы обнаружите корабль, над ним появятся летающие роботы, которые попытаются уничтожить его. Напарники должны с ними справиться сами. Ваше дело — патрулировать местность вокруг и не пропустить пехоту врага, которая появится через некоторое время и тут же нарвется на расставленные вами мины. Почти все погибнут, но пара тройка все же прорвется, и их придется уничтожить. После того как со всеми врагами покончено, вызывайте «шаттл», который сядет рядом с вами. Миссия окончена.

Миссия 25

Цель задания: Уничтожить харвестер гегемонии и по возможности всю его охрану.

На задание идут четыре человека. Возьмите с собой подрывника и прикажите ему равномерно заминировать местность на расстоянии около 300 метров от харвестера. Потом подойдите ближе, и на вас набросится вся охрана. Отступайте до тех пор, пока враги не окажутся над зарядами. Прикажите подрывнику взорвать их. Большая часть охраны будет уничтожена. Переходите в наступление и уничтожайте остальных. После битвы подойдите к харвестеру и заложите бомбу (она у вас как спецоборудование). Затем, отойдя подальше, взорвите ее. Миссия окончена. Вызывайте «шаттл».

Миссия 26

Цель задания: Уничтожить курьера гегемонии.

Эту миссию вы проходите один. Вас высаживают к югу от точки перехвата. До нее надо пробираться по ущелью. Как только вас засекут — включайте индиви-

дуальное силовое поле (спецоборудование). На некоторое время оно сделает вас неуязвимым для лазеров врага. Курьера вы уничтожить не успеете, поскольку миссия будет прервана из-за неотложных дел. Прорывайтесь к кораблю и летите на базу. Миссия окончена.

Миссия 27

Цель задания: Уничтожить базу противника и всю охрану.

Эта миссия для четверых. База находится на востоке от места вашей высадки. Идите к ней по дороге. Вас встретят два вражеских танка, а вы их встретите огнем из ракетных установок. Долго они не протянут. Идите дальше. Проходя мимо посадочной площадки, не трогайте ее. Это свои. Дойдя до пиратской базы, вступайте в схватку с охранниками, но не лезьте вперед, а то попадете под ракеты своих товарищей. Попытайтесь уничтожить всю охрану с помощью ракет. Когда они закончатся — переходите на лучевое оружие. Уничтожив охрану, принимайтесь за постройки. Миссия окончена. Вызывайте «шаттл».

Миссия 28

Цель задания: Проникнуть в похищенном пиратском скафандре на базу противника и расшифровать с помощью портативного декодера важную информацию.

На задание вы пойдете один. Идите на север к базе пиратов, которые принимают вас за своего. Ни в коем случае не стреляйте в них! Иначе они разгадают в вас шпиона, и миссия будет провалена. На базе заберитесь в самый темный уголок и включите декодер (на левой панели). Через некоторое время он расшифрует информацию. Пираты тут же поймут, кто вы такой, и бросятся в погоню, чтобы не дать пропасть секретным сведениям. Вам придется спасаться бегством (только не по воде) на юго-восток. Именно там ждет вас челнок. Садитесь в него. Миссия окончена.

Миссия 29

Цель задания: Уничтожить спутник гегемонии с помощью пушки на пиратской базе, уничтожить саму пушку и модуль управления.

Четверых героев с кучей вооружения (то есть вашу команду) выбрасывают невдалеке от базы. Идите к ней. Около внешнего периметра расставьте десяток турелей — они отобьются от летающих роботов и от части пиратов, а также разрушат строения снаружи базы (среди них будет одна охранная башня). Прыгайте внутрь первого кольца. Там вас встретят очень тепло (пожалуй, даже горячо). Так что смотрите — не обожгитесь. Расставьте там оставшиеся турели (которые уничтожат всех нападающих) и входите за внутренний периметр. Разделайтесь там с четырьмя последними пиратами и приступайте к заданию. По середине этого периметра стоит ионная пушка (большое сооружение), а рядом с ней —

управляющая станция (здание поменьше). Прикажите электронщику выстрелить из пушки, а минерам — заминировать управляющую станцию и орудие. После того как пушка выстрелит, взрывайте заряды и бегите к точке встречи. Миссия окончена.

Миссия 30

Цель задания: Уничтожить базу и все, находящееся поблизости.

Эта миссия для четверых. Вы высаживаетесь невдалеке от базы и даете приказ напарникам агрессивно атаковать. Сами в это время, петляя, бегите в центр базы, по пути расставляя все 20 турелей, которые и уничтожат там почти все живое. Пока противник будет занят неизвестно откуда появившимися турелями, вы аккуратненько разнесете всю базу ракетами и добьете оставшихся в живых врагов. Затем вызывайте «шаттл». Миссия окончена.

Миссия 31

Цель задания: Защитить и эскортировать вездеходы на базу, одновременно защитить корабли, стоящие на базе.

Сразу после приземления дайте двоим напарникам приказ сопровождать объект (то есть колонну вездеходов, идущую с востока), а сами с оставшимся напарником бегите на юг, к базе. Расставьте вокруг базы турели и ждите. Враги не задержатся со своим появлением. Они появятся с моря (два кибера типа имперских шагателей в «Звездных войнах») и с запада по суше (четыре или пять солдат гегемонии). С ними удобно расправиться с помощью нового оружия — генератора молний. Смотрите только, чтобы не зацепить напарника. Потом расправьтесь с киберами и спешите на помощь эскорту, который появится в окрестностях базы (там ваши товарищи явно нуждаются в помощи). Расправившись с остатками врагов, вызывайте челнок. Миссия окончена.

Миссия 32

Цель задания: Сопроводить конвой до базы и отбиться от нападавших.

Видимо, командование что-то перемудрило, и вас сбросили с противоположной стороны горы от дороги, по которой пойдет конвой. Через гору перебраться и не пытайтесь — все равно не успеете, а обойдите ее снизу. С запада от горы на дороге вы увидите подотчетные объекты (конвой). Попытайтесь обогнать его и встать впереди. За вторым поворотом дороги вас ждет засада — перед поворотом расставьте 10 турелей и покажитесь им на глаза. Они бросятся на вас и попадут под огонь турелей. Вы, конечно же, должны помочь врагам умереть. Полностью уничтожив засаду, расстреляйте турели, которые оказались на дороге, иначе ваш конвой не пройдет, и отправляйтесь дальше. На ответвлении дороги (на юг) расставьте полукругом остальные турели (по этой дороге пойдут вражеские танки) и ждите конвой. Танки и киберы врага окажутся на развилке одновре-

менно с конвоем и попадут в засаду. Вам не надо будет даже особо напрягаться — все сделают турели. Снова обгоните конвой, по-прежнему идущий на восток, и расстреляйте четырех солдат врага, вышедших вам навстречу. После того как конвой достигнет базы, миссия считается оконченной. Вызывайте «шаттл».

Миссия 33

Цель задания: Защитить ферму.

Благородная миссия, хотя и очень простая для четверых. Пробегите по всей территории фермы и расставьте турели. То же самое прикажите сделать и вашим напарникам. Пришедшие пираты будут сразу обнаружены и уничтожены (да их и будет штук восемь-десять). Вызывайте «шаттл». Миссия окончена.

Миссия 34

Цель задания: Уничтожить башню, а по возможности и станцию управления гегемонии.

На задание вы идете вчетвером. Начать лучше всего со станции — она ближе к точке приземления, чем башня, и охраняется всего четырьмя солдатами. Уничтожив ее, идите к башне. Вот тут придется повозиться — киберы, танки, солдаты врага довольно длительное время будут нападать на вас. Но все-таки вы с ними справитесь и взорвете башню. Миссия окончена.

Миссия 35

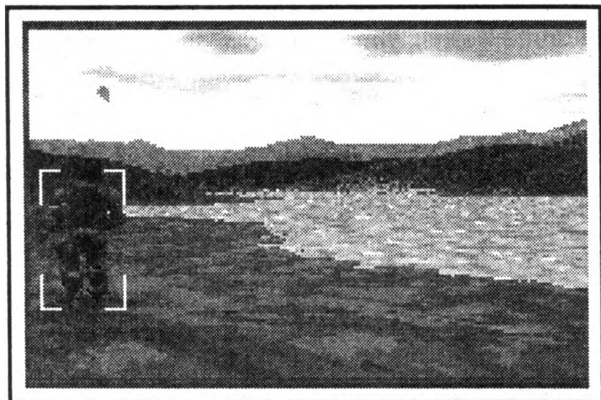
Цель задания: Гегемония захватила одну из ваших баз. Вернуть ее назад и уничтожить как можно больше вражеских турельных башен.

На дело вы идете вчетвером, причем двое — подрывники. Основная работа ложится на них, а ваша задача — обороняться, пока они взрывают четыре башни по углам базы. Прорывайтесь сквозь оборону противника, уничтожайте всех противников на базе и становитесь около барака. Оттуда периодически будут появляться солдаты гегемонии. Пока вы отражаете атаки, подрывники должны заложить заряды под все четыре башни и взорвать их. Затем все вместе отходите к точке встречи и вызывайте корабль. Миссия окончена.

Миссия 36

Цель задания: Разрушить все клонирующие установки и управляющую станцию.

Миссию лучше начинать с уничтожения станции. Ее довольно сильно охраняют, но ураганная атака сметет охрану, и вы сможете разрушить станцию. Затем принимайтесь за клонирующие установки, из которых довольно часто появляются клоннеры и нападают на вас. Всего установок четыре. Прикажите товарищам прикрыть вас огнем, а сами пробирайтесь к установкам и расстреливайте их. Миссия окончена.



Миссия 37

Цель задания: Перехватить вражеский конвой и уничтожить его, затем уничтожить вражескую базу.

Миссия относительно несложная для четверых. Идите в точку перехвата и ждите там конвой. Сначала на вас нападет эскорт из четверых клоннеров, а потом появится и сам конвой. Разделавшись с ним, бегите на базу, по пути уничтожив обелиски у моста. На мосту вас настигнут бомбардировщики, и придется сначала уничтожить их. Зато на базе вы повеселитесь — не слишком многочисленная охрана будет быстро уничтожена, и можно спокойно разрушить строения. После этого вызывайте «шаттл». Миссия окончена.

Миссия 38

Цель задания: Найти спрятанный корабль гегемонии, подготовить его к полету и отправить В. Ар Ю на нем на вашу базу.

Территория поиска лежит к востоку от места высадки, а корабль спрятан в самом ее центре в ложбине. При подходе к месту назначения вам предстоит схватка с патрулем гегемонии. После нее идите прямо к центру территории поиска и, обнаружив корабль, прикажите электронщику его подготовить к полету. Затем прикажите В. Ар Ю лететь на нем. Миссия окончена. Ждите прилета челнока.

Миссия 39

Цель задания: Разрушить вражеский корабельный завод, заложив мину под цистерну с горючим возле него.

На подходе к вражеской базе уничтожьте две охранные башни (это можно сделать с расстояния 300 метров новейшим оружием). Затем врывайтесь на базу. Охрану базы вы можете уничтожить довольно быстро, используя то же самое оружие (зарядов хватает). Будьте осторожны! Ваши напарники тоже активно им пользуются, причем не смотрят, куда стреляют. После того как с охраной покончено, взрывайте завод и возвращайтесь. Миссия окончена.

Управление джойстиком

Если к вашей машине подключен джойстик, то сначала надо правильно настроить его в игре. В файле tn.cfg последней строкой указан параметр Joystick. Если у вас обычный джойстик, поставьте цифру 0. Для владельцев Flightstick Pro реко-

мендуется установить цифру 1, а для тех, у кого имеется Thrustmaster — установите цифру 2. С помощью джойстика можно управлять только следующими функциями:

Рукоятка от себя	Движение вперед.
Рукоятка на себя	Движение назад.
Рукоятка влево	Поворот против часовой стрелки.
Рукоятка вправо	Поворот по часовой стрелке.
Нажатие кнопки А	Выстрел.
Нажатие кнопки В	Прыжок.

Все остальные функции остаются доступны только на мышке и на клавиатуре.

Специальные команды

Во время боя напарникам можно отдавать так называемые специальные команды, то есть команды, зависящие от специализации напарника.

Weapons

Для специалиста по оружию специальных команд нет (его дело убивать, а для этого специальных приказов не требуется).

Recon

Для разведчика в каждой миссии присутствует одна обязательная команда — разведай здесь (Recon here...). После того как вы отдадите эту команду, на центральной панели появится карта местности, центрованная относительно самого разведчика. Шелкните мышкой в любое место карты, и разведчик побежит туда. Все, что он увидит, будет отражено на вашей карте, которая примет нормальный вид. По показаниям разведчика гораздо проще ориентироваться в боевой ситуации.

Electronics

Для специалиста-электронщика в каждой миссии также существует одна обязательная команда — установить автотурель (Rewire turret...). После того как вы выберите эту команду, на центральной панели появится карта местности с предложением выбрать цель, которую турель будет обстреливать. Щелкните в любой вражеский объект мышкой, и электронщик побежит устанавливать турель, попутно докладывая вам обстановку.

Demolition

Для подрывника есть целых две обязательные специальные команды — «Заложить заряд» (Place charge) и «Взорвать заряд» (Detonate charge). У подрывника всего десять зарядов, и пока ни один из них не заложен, команда «Взорвать заряд» неактивна. Когда же заложены все заряды, то становится неактивной

Управление

Движение

↑, ↓	движение вперед/назад
→, ←	повороты
Space	прыжок
W, A, D, X	движение на север, запад, восток и юг
Z / C	движение «боком»
R / V	посмотреть вверх/вниз
Q / E	посмотреть влево/вправо
F	голову в исходное положение
Enter	вызвать шаттл

Вид из кабины

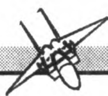
G	полноэкранный режим
I	прибор ночного видения
+ / –	масштаб изображения главного вида
B	виды сбоку и сзади на панели
N	центровка карты
M	карту на главный вид
< / >	масштаб карты
O	опции
↓	экран помощи

В бою

1 ... 4	выбор оружия
5	применить A.S.F.
T / Y	циклический перебор целей
F8	статус задания
Tab	в полноэкранном режиме показывает панели
Ctrl +	сокращенное меню команд напарнику
Ctrl +	«атакуй мою цель»
	захватить цель
	выстрел

Коммуникации

F1, F2, F3	система связи с каждым напарником
F4	система связи со всеми вместе



команда «Заложить заряд». После выбора этой команды на центральной панели появляется карта, на которой надо указать местоположение заряда, который надо установить. Одновременно заряды можно заложить в трех точках. Для этого выберите один из трех цветов (синий, желтый или оранжевый), которым на карте будет отмечено заминированное место и количество зарядов, заложенных в этой точке. Подрывник побежит закапывать заряд. После того как он это сделал, можно установить второй и третий заряды в других точках. Когда придет время (допустим, враги окажутся над одним из зарядов), можно приказать подрывнику детонировать его. Выберите цвет заряда, который нужно подорвать, и подрывник немедленно его сдетонирует.

Repair

Для ремонтника в каждой миссии существует столько команд, сколько человек есть у вас в команде. Все эти команды сводятся к одной — отремонтировать определенного члена группы (например, Repair Ap. IO. — то есть отремонтировать вас). У ремонтника в запасе всего пять ремкомплектов, так что пользуйтесь его услугами только в случае крайней необходимости. Количество потраченных ремонтных комплектов зависит от тяжести повреждений ремонтируемого члена группы.

Рейтинг

Игровой интерес



Исполнение

Графика	9
Звук	9
Управление	10
Оригинальность	9
Сюжет/Концепция	6

9

Общая оценка

WING COMMANDER-4: PRICE OF THE FREEDOM

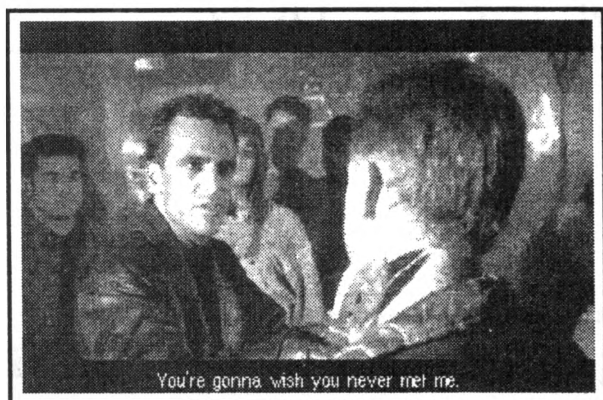
Командир звена-4: Цена свободы

Информация

Год выпуска	1996
Распространитель	Origin
Разработчик	Origin
Категория	Имитатор, VIDEO
Минимальные требования	486 dx2 66, 8 Мб, CDROM 2x
Желательно	Pentium 120, 16 Мб, CDROM 6x, FAST VIDEO
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Lo Res, Hi Res
Размер	6 CD
Количество игроков	1 чел.
Управление	

Фанаты космических баталий! Не убирайте свой компьютер в «ящик» до лучших времен. Эти времена наступили. Фирма Origin выпустила новую серию космической саги о командире звена.

История войны с Кильратами приобрела известность с того момента, когда Origin в 1992 году выпустила первую серию Wing Commander. Это было новое слово в создании космических симуляторов. На фоне существовавших тогда игр, использующих векторную графику, полигонная графика этой игры стала чем-то принципиально новым. Объекты перестали выглядеть угловатыми, стали более насыщены цветом. Мультипликационные вставки напоминали фрагменты «Звездных войн», что тоже привлекало внимание. Не последнюю роль в бешеной популярности игры сыграл и хорошо продуманный сюжет. Игроку казалось, что он живет в виртуальном мире.



Создатели игры не ограничились одной серией, и через год вышла вторая часть игры. И снова она произвела фурор своей отлично выполненной графикой и звуком. Стало больше хорошо сделанной мультипликации, которая в то время просто поражала. Несмотря на сложность, игра хорошо работала даже на 386 машинах, что тоже расширило круг поклонников. Кроме того, кому не хотелось бы узнать, что будет дальше? Ведь игра начинается с того, что Кильраты наносят ответный удар.

Почувствовав, что сериал стал знаменитым, Origin сразу выпустила еще две игры: Wing Commander Academy и Wing Commander Armada, которые, несмотря на свою схожесть с сериалом и призванные стать его продолжением, не завоевали популярности. Все ждали реального продолжения, а получили возврат в прошлое. Кроме того, графика не стала лучше.

С момента появления нового жанра — виртуальных фильмов, все думали, что другие виды больших игр отойдут на второй план. Но создатели Wing Commander не спали. В 1994 году вышла третья серия игры. Она занимала уже три CD-ROM и сочетала в себе элементы виртуального фильма и традиционные космические миссии. В результате чего она снова завоевала популярность. В третьей серии также заметно улучшились графика и звук.

И вот в 1995 году выпущена четвертая часть истории. Эта серия является лучшим космическим симулятором на текущий момент. Несмотря на то, что Кильраты побеждены, в галактике осталось еще много зла, так что вам в четвертый раз придется сесть за штурвал истребителя и истребить зло на корню. Прекрасная SVGA графика, традиционно отличная музыка и жизнь пилотов между миссиями, представленная как интерактивный фильм (тоже кстати, в SVGA режиме) делают ее очень увлекательной.

Инсталляция и запуск игры

Итак, если вы просмотрели требования к аппаратуре и сочли, что ваш «железный конь» обладает необходимыми достоинствами, то можете приступать к инсталляции игры. Вставьте в дисковод для лазерных дисков CD-ROM 1 и наберите в командной строке DOS следующую фразу: <имя дисковода для компакт-дисков>:\install. Следуйте появляющимся на экране указаниям по установке. Чтобы получить доступ к SVGA-графике, вам необходимо иметь полностью VESA-

совместимую видеоплату, либо загрузить соответствующий эмулятор VESA-протокола из поставки видеоплаты (обычно он называется vesa.exe или vesa.com).

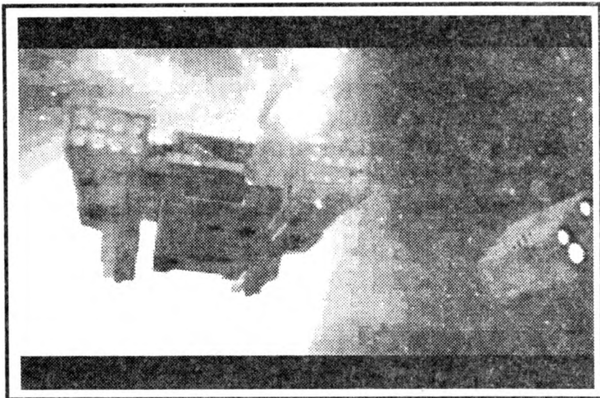
После успешного завершения инсталляции вы можете настроить игру так, чтобы ваши желания совпадали с вашими возможностями. Для этого «войдите» в тот каталог на жестком диске, в который вы установили игру (по умолчанию это C:\WC4), и наберите фразу: wc4.exe -i. Запустится программа настройки. Для запуска игры наберите в командной строке фразу: wc4.exe, и игра запустится.

Давным-давно в далекой галактике... или с чего все началось

Не прошло и двух лет, как закончилась самая жестокая война в истории галактической конфедерации, продолжавшаяся тридцать лет, в которой люди наголову разгромили воинственную расу кильратов, нагло напавших без объявления войны, а флот старался поскорее забыть ее. Тысячи опытнейших пилотов, ветеранов войны были списаны на берег безо всякого содержания. В их число попал и Кристофер Блэр (да, да, тот самый, действиями которого вы управляли в трех предыдущих сериях), фактически в одиночку решивший исход войны. После увольнения он стал фермером на планете Нефеле II, одного из окраинных миров. Занимаясь своим хозяйством на этой жаркой планете и решая свои насущные вопросы, он и не предполагал, что в это время происходят события, которые коренным образом изменят его судьбу и судьбу галактики.

«...Противник совсем близко — направляет свои орудия на его кабину. В какое-то мгновение все тело Вэйла пронзила боль, а потом все исчезло. Навсегда, — так был уничтожен последний экипаж конвоя, состоящего из трех небольших грузовых кораблей и четырех эскортирующих его истребителей Hellcat. А начиналось все относительно благополучно. Конвой вполне успевал в точку прыжка через гиперпространство. Командир патрульной эскадрильи, майор Том Вэйл, был доволен тем, как проходит полет. У всех четырех кораблей оставалось достаточно горючего. Майор помнил, что умение обходиться малыми ресурсами вызывало неизменно высокую оценку в служебных характеристиках (Хотя мало кто из начальства отмечал его заслуги в проведении учений эскадрильи и руководстве ею в бою.) Пилотами всех истребителей майор был доволен. Опытная Тигрица умело выдавала краткие четкие указания своему напарнику Стрелку. Вэйл понимал, что этот юноша, «сорвиголова», обладает хорошей интуицией и верным глазом, полный романтики, еще покажет себя в будущем, сможет стать достойным пополнением эскадрильи.

«Стрелок вызывает Валета», — услышал майор голос стажера. Молодой пилот первым увидел неприятеля. Это было настолько неожиданно, что Вэйл, Тигрица, и даже сам Стрелок отказывались в это поверить. Но через некоторое время всем стало ясно, что от нападающих бандитов будет нелегко уйти. «Тревога». Подразделение Тигрицы, ранее находившееся немного впереди конвоя, теперь повернуло



назад. Итак, каждый из пилотов истребителей Hellcat попытался отразить удары черных кораблей бандитов. Бой был очень напряженным. Бандиты смогли обойти ловушки, расставленные Тесаком, напарником Вэйла. Майор услышал крик, вопль страха и агонии Тигрицы. А через несколько секунд был разбит вдребезги и корабль Стрелка. Вэйл остался один. Его старенький корабль сотрясался от ударов черного истребителя. Том Вэйл имел возможность катапультироваться, но истинному капитану непрестало оставлять свой корабль. И он погиб.

Наблюдавший все это время за происходящим с борта черного корабля Буран понял, что его враги повержены. Но эта победа не доставила ему удовольствия. Полного поражения он не переносил. Все было кончено. «Четыре черных истребителя без опознавательных знаков исчезли, оставив в пространстве только мертвецов и остовы кораблей».

Это происшествие получило значительный резонанс на всех планетах конфедерации. Со всех концов на Землю съехались выдающиеся люди. В зале законодательной палаты сената Конфедерации было как никогда шумно. Конечно, очень шумно обсуждалась гибель конвоя на Нефеле. Но среди присутствующих было немало тех, кто стремился поближе сойтись с законодателями, распределявшими власть и деньги. Цинизм, карьеризм и политические интриги были здесь делом обычным. Председателем законодательной палаты являлся Джордж Таггарт. После войны ему довелось пройти длинный путь. Тогда под именем «Палладин» он занимался разведкой, выполняя опасные операции, оставаясь при этом никому неизвестным. Однако слава пришла к нему после провала операции «Бегемот» под руководством адмирала Толвина. Таггарт выдвинул тогда собственный план, в соответствии с которым полковник Блэр, сбросив бомбу, вывел Кильру из войны. Таггарт стал знаменит. Положениеже Толвина в политике сильно ухудшилось. И все же сейчас он выступает с трибуны в качестве командующего Стратегическим управлением. Толвин говорил о происшествии в пограничных мирах. Несмотря на все усилия разведки (находящейся в подчинении Таггарта), причина происшедшего оставалась неизвестна. Да, Толвин продумал свое выступление. Он должен как можно сильнее уколоть своего соперника. «Я возьму расследование под свой личный контроль», — заявил он. Флот будет послан для выяснения всех причин гибели конвоя. Таггарт попробовал уменьшить значение победы Толвина и дал ему в распоряжение всего лишь двухнедельный срок. Командир стратегического управления был вынужден согласиться. Адмирал изо всех сил стремился повысить

свой авторитет. Ему нужна была слава. И получив ее, он испытывал бы полное удовлетворение.»

...Как то раз, придя в свой дом, Кристофер Блэйр увидел по TV выступление Толвина. А вскоре раздался звонок. Тодд Маршалл (он же «Маньяк») предложил встретиться в баре космопорта, и Блэйр прервал свое заточение.

Начало игры

Игра начинается с того момента, как Кристофер Блэйр входит в бар космопорта на Нефеле II для встречи с «Маньяком». Там вам уготованы возможности помочь ветерану флота и поучаствовать в драке. От ваших решений зависит дальнейший ход игры и даже ее финал (стратегический совет: помогите ветерану и поучаствуйте в справедливой драке, ведь в игре люди за добро платят добром). Во время разговора «Маньяк» передает вам приказ о восстановлении на флоте в должности полковника, со всеми вытекающими отсюда последствиями. Во время следования к Bluepoint «Маньяк» будет предлагать вам сразиться с ним. Вы вольны принять (1) или отклонить (2) его предложение (Стратегический совет: новичкам лучше отказаться, т. к. сразу после этого боя следует бой с пиратами. Можно просто не успеть отреагировать). Боя с пиратами вам не избежать, хотя ваш напарник летает очень неплохо и на него можно переложить большую часть работы. Для этого нужно нажать Alt+B, что означает приказ «Разойтись и атаковать!» (Вообще подробное описание всех клавиш управления в бою вы найдете чуть ниже.)

На Bluepoint вам нужно пересесть в транспортный корабль (просто щелкните на нем мышкой) и лететь к конечному пункту маршрута — кораблю-базе Lexington. По пути у вас состоится небольшой разговор с «Маньяком», впрочем ни к чему вас не обязывающий.

Ну вот мы и прибыли к месту службы. Полковник Блэйр окидывает взглядом центр управления полетом, знакомый еще со времен Wing Commander-1, и видит за пультом генерала Эйзена (собственно говоря его прямого начальника). Как принято в любой армии, о своем прибытии надо доложить командиру, который пожелает вам успешной службы и расскажет о всех нововведениях на базе. Как выясняется, все осталось по-старому, за исключением главного терминала. После разговора с Эйзеном подойдите к терминалу (он расположен тут же). В зависимости от миссии, терминал представляет вам различные возможности. Вот они (слева направо): Регистрационный журнал, в котором можно сохранить, загрузить или начать новую игру; Параметры управления (имеются в виду всякие настройки); Список побед. Там вы можете просмотреть количество отправленных вами (и не только вами) на тот свет сосунков и асов противника. Кстати, от этого зависит ваше место в таблице; Конфигурация корабля (в отличие от предыдущих игр можно выбрать не только корабль, но и различные типы оружия. Их характеристики будут описаны ниже); Выбор напарника. Если того требует миссия, то можно набрать целую эскадрилью из четырех человек (вот оно где сказывается звание полковника).

Разобравшись с терминалом, неплохо бы немного передохнуть. А где же отдыхать, как не в кают-кампании — сердце корабля. Чтобы попасть туда —надо щелкнуть в нижней части экрана. Прямо по центру, за столиком, вы увидите своего старого знакомого — Вагабонда (то ли японца, то ли китайца по происхождению), а пообщаться со старым знакомым, поговорить о жизни, просто необходимо.

Однако не затем вас вызывали в армию, чтобы вы отдыхали в кают-кампании и общались со старыми друзьями. Армия в военное время —это сражения. Возвращайтесь назад, в центр управления полетами, и оттуда войдите в комнату налево для прохождения инструктажа по первому заданию. Вернитесь к терминалу, выберите там напарника, тип и вооружение вашего корабля и проходите на взлетную полосу (лестница вниз). Там вы увидите свой красавец истребитель. Щелкните на нем, и вперед, через тернии — к звездам.

Управление игрой между миссиями

Встает законный вопрос — какие клавиши задействованы для управления внутри базы? Создатели игры предусмотрели на каждое действие несколько вариантов управления (причем в фирменной документации они приведены с ошибками).

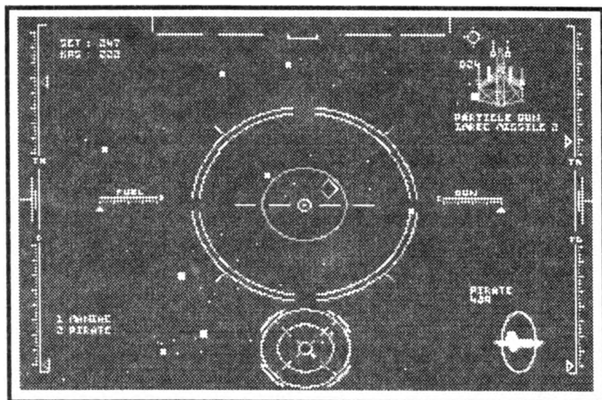
Для перемещения по базе можно использовать мышь. Нажатие правой кнопки приводит к последовательному перебору активных точек, то есть тех мест, куда нужно сходить, и тех людей, с которыми нужно переговорить. Левая кнопка — исполнение действия. С клавиатуры можно перебирать активные точки клавишами Tab (вперед) и Shift+Tab (назад). Также имеется карта корабля, на которой красным цветом помечены места, которые в данный момент нужно посетить. Управление картой такоеже, как и управление «в живую». Карта вызывается клавишей М. Для управления кино фрагментами используются клавиши «вверх», «вниз» и Enter, а так-же мышь или Joystick. Для отмены показа кино фрагмента используется клавиш Esc. Обязательно перед каждой миссией заходите в комнату для инструктажа. Выйти из игры можно в любой момент, нажав Alt+X.

Управление в миссиях

Прежде чем сесть за штурвал истребителя, внимательно ознакомьтесь с данной главой. Ведь от знания матчасти зависит ваша жизнь и успешное выполнение миссии.

Кабина пилота

То, что вы видите перед собой во время выполнения миссии, называется видом из кабины пилота. Экран обеспечивает обзор пространства впереди вас. Если вы захватываете цель вне зоны переднего обзора, на краю экрана загорится желтый ромб. Чтобы увидеть врага, поверните корабль в направлении ромба. Если про-



тивник еще не захвачен, то в качестве цели будет выбран ближайший корабль. При этом типы целей можно различить по цвету скобок захвата: красный — враг, синий — свой, зеленый — ракеты, летящие в ваш корабль, желтый — орудийные башни, белый — корабль находится на связи с вами. Информация о захваченной цели располагается в правой нижней части экрана на так называемом Video Display Unit (VDU) — экране. Там отражается степень повреждения цели и сила защитных полей (в оттенках голубого цвета). Вообще таких VDU-экранов четыре. Они расположены во всех углах главного экрана. На правом верхнем отображается остаток, тип ракет и тип выбранного лучевого оружия. На левый верхний по нажатию клавиши P выдается диаграмма распределения энергии генераторов на 4 системы (E — двигатели, W — оружие, S — защитные поля, D — ремонтная система). Надо сказать, что от количества энергии зависит не мощность системы, а скорость ее восстановления к первоначальному состоянию. По умолчанию на этот VDU выводятся значения установленной скорости (верхнее число) и значение реальной скорости (нижнее число). На левом нижнем VDU в зависимости от состояния отображаются либо система связи, либо вид назад, либо сообщения ремонтной системы; по умолчанию (клавиша Esc) отображается степень повреждения корабля (зеленый — повреждений нет, желтый — восстановимые повреждения, красный — невосстановимые повреждения). Если двигатель красного цвета, то по всем приметам вы скоро встретитесь со своими предками. В центре экрана расположен красный круг, который называется зоной прицельного ведения огня. Он показывает, куда будут стрелять ваши орудия. Вокруг него расположена окружность зеленого цвета, которая становится красной, когда бортовой компьютер предсказывает наивысшую вероятность попадания в противника. В области наведения на цель со времен Wing Commander-1 произошел существенный прогресс. Компьютер сам рассчитывает упреждение для захваченной цели и рисует зеленый ромб, при совмещении с которым зоны прицельного ведения огня возникает наибольшая вероятность поражения цели. Снизу по центру расположен экран радара, на котором отображаются все цели в радиусе до 80 000 футов. Он разделен на шесть секций. Внешнее кольцо показывает цели сзади вас, четыре средних сегмента отражают позиции кораблей сверху, снизу и по бокам. Внутренний круг показывает положение кораблей перед вами. Все цели разделяются по цветам: красная точка — истребитель врага, синяя точка — свой истребитель, голубая точка — свой бомбардировщик, оранжевая точка — вражеский бомбардировщик, желтая точка — раке-

та или мина, пурпурная точка — катапультировавшийся пилот, белый крест — направление полета к следующей навигационной точке. В кабине есть еще два полезных индикатора. Слева посередине расположен индикатор остатка горючего. Если горючее кончается, то вы не сможете пользоваться ускорителями (и только). Справа посередине расположен индикатор заряда орудий. Орудия автоматически заряжаются от генератора, но расход, как правило, превышает заряд.

Управлять кораблем можно с клавиатуры, мышки или джойстика. При выборе мышки или джойстика на клавиатуре остаются задействованными все функции, за исключением управления поворотом корабля (то есть отключаются стрелки). Ниже представлены клавиши управления кораблем.

В полете

Alt+O режимы полета (надо сказать, что это одна из самых нужных сервисных клавиш. В диалоговом окне, появляющемся по ее нажатии, можно выбрать уровень сложности боя, настроить видео, музыку, ракурсы камеры и др.).

↑, ↓, →, ← изменение направления полета.

Ins, Del или Q, W вращение вокруг своей оси влево или вправо.

Shift увеличить скорость поворотов и вращения (используется только в комбинации с соответствующей клавишей).

Caps Lock (держать) или / (нажать) автоматическое скольжение. В этом режиме ваш корабль сохраняет неизменным вектор скорости (то есть всегда летит в одном направлении с постоянной скоростью). Скорость изменить невозможно. Этот режим удобен для обстрела вражеских бомбардировщиков и для того, чтобы отстреливаться от истребителей, заходящих вам в хвост (для тех кораблей, у которых нет хвостового орудия). Включите максимальную скорость, режим автоскольжения, развернитесь к противнику и отстреливайтесь.

\+ увеличение тяги.

\- уменьшение тяги.

Back Space установка тяги на ноль.

\ установка тяги на максимальное значение.

Tab (держать) или ~ (переключатель) реактивный ускоритель.

По поводу управления скоростью можно сказать следующее: во время боя не летайте быстрее, чем ваш противник, иначе при погоне вы будете неизбежно оказываться впереди него, что даст ему шанс попасть в ваши сопла, наименее защищенную часть корабля, или выпустить ракету почти со 100% вероятностью попадания. Лучше летайте чуть медленнее. В этом случае он пойдет в лобовую атаку (а ваша защита сильнее, чем у него, к тому же можно пойти на таран). Реактивным ускорителем нужно пользоваться осторожно, т. к. он пожирает огромное количество топлива, и вам его просто может не хватить. В некоторых миссиях применять его полезно, чтобы сбежать от большого количества врагов (как правило, ракеты не догоняют корабль, идущий на реактивных ускорителях).

[A] автопилот. Доступен только тогда, когда в пределах видимости радара нет противников. Его используют для перелета от одной точки к другой, чтобы не тратить время на ту часть пути, в которой нет приключений.

[J] гиперпространственный прыжок (существует только на модели Dragon). Применяется так же, как и автопилот, то есть доступен только при подлете к точке прыжка, если рядом нет противников.

[Ctrl]+[C] маскировка корабля. Работает при соответствующем оснащении.

[Ctrl]+[E] катапультирование (можно надеяться, что вас подберут товарищи, если они живы).

[Alt]+[C] калибровка джойстика.

[Alt]+[P] пауза.

[Ctrl]+[J], [Ctrl]+[K], [Ctrl]+[M] переключение управления между джойстиком, клавиатурой и мышкой соответственно.

[Alt]+[1], [Alt]+[2], [Alt]+[3], [Alt]+[4] переключение режимов дисплея (если у вас 8Mb RAM, то вам доступен только стандартный режим VGA).

[Alt]+[M], [Alt]+[S] включить/выключить музыку и звук.

В бою

[L] захватить ближайшую цель системой автонаведения. Повторное нажатие приводит к отмене захвата.

[U] захватить ближайший истребитель врага. Прочие цели будут игнорироваться.

[T] циклический выбор следующей цели. Доступен только тогда, когда цель захвачена.

[R] выбор следующей башни на текущей цели. Применяется только при охоте на бомбардировщики. Ничего примечательного в этой функции нет. Она не дает возможность наводить ракеты на башни, а только показывает их местоположение.

[Y] установить скорость, равную скорости преследуемого противника в данный момент. Если противник изменил свою скорость, то ваша скорость останется прежней, то есть такой, какая была у противника в момент нажатия клавиши. При смене цели установка также теряется.

[Ctrl]+[S] включение/выключение режима избирательного прицела. Если избирательный прицел выключен, то целями могут быть даже свои корабли. По умолчанию включен.

[H] переключение обычных и специальных (то как — буксирное поле, лазерная камера, присоска и т. д.) орудий. Не забудьте потом переключить назад.

F выбор типа стрельбы из всех орудий. Тратиться много энергии, зато потрясающий результат. Рекомендуется в больших драках (в кого-нибудь да попадешь).

Ctrl + G синхронизация по времени выстрелов из всех орудий. Доступно только при включенном режиме F. Дело в том, что разные орудия стреляют с разной частотой, что снижает эффект от полного залпа. Он растягивается по времени, и не все выстрелы накрывают цель. В бою с несколькими противниками настоятельно рекомендуется применять этот режим.

Space выстрелить из орудия или орудий (в зависимости от режима). Если пробел не отпускать, то орудие будет стрелять очередью.

Ctrl + A автослежение (на соответствующих кораблях). В этом режиме вам не надо наводиться на цель, а только держать ее в зоне видимости. Все остальное компьютер сделает за вас.

M выбор следующей пусковой установки.

] смена типа ракет. Действует в том случае, если у вас на борту ракеты разных типов.

[выбор ракет.

B выбор режима полного залпа из всех ракетных установок. Желательно применять только по транспортам, т. к. расходуется очень большое количество ракет, в том числе и неуправляемых, которыми в принципе не попасть в истребитель.

Enter выстрелить ракету.

E установить ловушку. Имеет смысл делать, когда вас захватила вражеская ракета (в правом верхнем углу экрана мигает надпись «Lock» и звучит сирена). Можно выпустить несколько ловушек, это сильно снизит вероятность того, что ракета вас не потеряет. Число ловушек ограничено, обычно их дается 24. Остаток можно посмотреть на левом верхнем VDU.

Ракурсы камеры

Во всех подобных играх неотъемлемым компонентом является возможность посмотреть на себя и противника «со стороны». Вот и здесь есть независимая камера. Управлять ею довольно просто, однако если вы новичок или у вас недостаточно крутой компьютер, лучше отключить все ракурсы, потому что это будет мешать выполнению миссии.

F1 показ переднего обзора (вид по умолчанию).

F2 вид слева.

F3 вид справа.

F4 вид с задней оружейной башни. Если на ней установлено орудие, то этот вид очень полезен, чтобы отстреливаться от преследующего вас противника.

Ctrl + F4 вид с задней оружейной башни на левом нижнем VDU. Некоторое подобие зеркала заднего вида.

F5 показ преследователя.

F6 обзор объекта. При повторном нажатии происходит циклическое переключение на следующий объект.

F8 включить/выключить обзор с ракеты.

F9 обзор гибнущего врага. Очень полезная функция. Обзор ведется только в том случае, если именно вы добили противника. Можно сосчитать число собственноручно отправленных на тот свет пиратов.

F10 одновременный показ вашего корабля и вашей цели.

Ctrl + L отключение управления полетом в режиме просмотра камерой.

[,] увеличение или уменьшение масштаба.

↑, ↓, →, ← вращение изображения в объектной камере. Действует только при отключенном управлении полетом.

Навигационная карта

N останавливает игру и показывает карту. Повторное нажатие приводит к выбору следующей навигационной точки в пределах карты.

P выбор предыдущей навигационной точки.

↑, ↓, ←, → смена ракурса наблюдения.

[,] увеличение или уменьшение масштаба.

C центрировать изображение относительно вашего корабля.

T циклический перебор целей на карте.

S включить/выключить звездное небо на заднем плане.

Esc выход из навигационной карты. Будьте внимательны! Игра продолжится с того же момента, где была прервана.

Video Display Units

Ctrl + Home, Ctrl + PgUp, Ctrl + End, Ctrl + PgDn включить/ выключить соответствующие экраны. Доступно, только когда управление ведется джойстиком или мышью.

0 циклический перебор левых VDU.

S, C, D на левом нижнем VDU отображают соответственно защитные поля, систему связи или повреждения.

] выбор поврежденной системы, которая будет ремонтироваться первой. Доступна, если на VDU отображены повреждения. Систему со 100% повреждениями отремонтировать невозможно.

P показать распределение энергии между системами корабля. По умолчанию все системы получают по 25% мощности генератора. Повторное нажатие приводит к смене активной системы. Если показано распределение, то доступны следующие функции:

], [увеличить/уменьшить энергию текущей системы на 5%.

Shift +] для текущей системы установить уровень энергии 100%, остальным — 0%.

Shift + [установить для всех систем уровень энергии 25%.

Ctrl +] зафиксировать энергию данной системы. Изменения энергии других систем не будут затрагивать данную.

Система связи

Экран связи расположен на левом нижнем VDU. В полете можно поддерживать связь со всеми кораблями, находящимися в пределах видимости радара. Переговоры можно вести с напарником, базой и тем кораблем, который захвачен в прицел. Список всех доступных абонентов отображается после нажатия клавиши C. Выбрать абонента можно нажатием соответствующей цифры на клавиатуре 1, 2, 3 и т. д.

Alt + T оскорбление противника, команда Enemy Taunt.

Alt + D запрос базы о повреждениях (Request Status).

Запрос базы о разрешении на посадку (Need Clearance) доступен только в конце миссии (без подтверждения сесть невозможно). Горячей клавиши для него не существует.

Ниже приведена таблица команд связи с напарником:

Номер	Команда	Горячая клавиша	Комментарий
1	Break and Attack	Alt + B	Выйти из строя и атаковать корабли врага.
2	Form on My Wing	Alt + F	Вернуться в строй и следовать за вашим кораблем.
3	Request Status	Alt + D	Запрос о повреждениях корабля напарника.
4	Return to base	нет	Приказ напарнику возвращаться на базу. В этом случае он становится недоступен до конца миссии.
5	Help me out	Alt + H	Напасть на атакующего вас противника.
6	Attack my target	Alt + A	Напасть на противника, которого атакуете вы.
7	Keep Radio Silence	нет	Запретить переговоры.
8	Lit Radio Silence	нет	Разрешить переговоры.

Управление

Клавиша	Мышь	Джойстик	Комментарий
В полете			
Alt + O	-	-	Настройки режимов полета
↑, ↓, ←, →		Отклонение рукоятки	Повороты в разные стороны
Ins, Q		Влево с А	Вращение влево вокруг своей оси
Del, W		Вправо с А	Вращение вправо вокруг своей оси
Shift +key	-	-	Ускорение всех действий
Caps Lock	-	-	Автоскольжение
/	-	-	Включить/выключить автоскольжение
+, -		Кнопка А и от себя/на себя	Увеличение/уменьшение тяги
Back Space	-	-	Установка тяги на ноль
\	-	-	Установка тяги на максимум
Tab	2 раза и держать	2 раза наж. и держать кнопку А	Включение реактивного ускорителя (держать)
~	-	-	Включить/выключить реактивный ускоритель (нажать)
A	-	-	Автопилот
J	-	-	Включить гипердвигатель (только на модели Dragon)
Ctrl + C	-	-	Маскировка корабля (только при соответствующем оснащении)
Ctrl + E	-	-	Катапультирование
Alt + C	-	-	Калибровка джойстика
Alt + P	-	-	Пауза. Выключение — любая клавиша
Ctrl + J	-	-	Режим джойстика
Ctrl + M	-	-	Режим мыши
Ctrl + K	-	-	Режим клавиатуры
Alt + 1 ... 4	-	-	Различные видео режимы(VGA,SVGA)

Alt + M	-	-	Включить/выключить музыку
Alt + S	-	-	Включить/выключить звук

В бою

T	-	-	Выбор следующей цели
Y	-	-	Установить скорость, равную скорости захваченной цели
U	-	-	Захватить ближайшую цель
R	-	-	Выбор следующей орудийной башни на текущей цели
L	-	-	Захват цели (перекл.)
Ctrl + S	-	-	Включить/выключить режим избирательного прицела
G	-	-	Циклический перебор орудий
H	-	-	Переключение между обычными и специальными орудиями
F	-	-	Выбор всех орудий
Ctrl + G	-	-	Синхронизация орудий по времени
Space		Триггер	Выстрелить из орудия (орудий)
Ctrl + A	-	-	Включить/выключить автослежение (на соответствующих кораблях)
M	-	-	Выбор след. пусковой установки
]	-	-	Смена типа ракет
[	-	-	Выбор ракет
B	-	-	Выбор всех пусковых установок (полный залп)
Enter		Триггер + A	Выстрелить ракету (ракеты)
E	-	-	Установить ловушку

Ракурсы камеры

F1	-	-	Показать передний обзор
F2	-	-	Вид слева
F3	-	-	Вид справа
F4	-	-	Вид сзади (с орудийной башни)
Ctrl + F4	-	-	Вид с задней орудийной башни на левом нижнем VDU-экране
F5	-	-	Показ преследователя
F6	-	-	Обзор объектов (цикл. перебор)
F8	-	-	Обзор с ракеты (перекл.)
F9	-	-	Обзор гибнущего врага (перекл.)
F10	-	-	Камера слежения (одновременный показ вашего корабля и вашей цели)
Ctrl + L	-	-	Отключение управления полетом в режиме просмотра камерой
[/]	-	-	Увеличение/уменьшение масштаба
↓, ↑, ←, →	, +	Отклонение+ кнопка А	Вращение изображения в объектной камере

Навигационная карта

N	-	-	Показ карты
N	-	-	Выбор следующей навигационной точки на карте
P	-	-	Выбор предыд. навигац. точки
↓, ↑, ←, →	, +	Отклонение+ кнопка А	Смена точки наблюдения
[/]	-	-	Увеличение/уменьшение масштаба
C	-	-	Отцентрировать изображение
T	-	-	Циклический перебор целей
S	-	-	Включить/выключить изображение звездного неба
G	-	-	Координатная сетка (перекл.)
B	-	-	Фон (перекл.)
Esc	-	-	Выход из карты

VDU-экраны

Ctrl + Home	-	-	Левый верхний экран (перекл.)
Ctrl + PgUp	-	-	Правый верхний экран (перекл.)
Ctrl + End	-	-	Левый нижний экран (перекл.)
Ctrl + PgDn	-	-	Правый нижний экран (перекл.)
0	-	-	Циклический перебор левых VDU
S	-	-	Защитные поля на левом нижнем VDU-экране
C	-	-	Связь на левом нижнем VDU-экране
D	-	-	Отчет ремонтной системы на левом нижнем VDU-экране
]	-	-	Выбор системы для ремонта
P	-	-	Распределение энергии на левом верхнем VDU-экране/смена активной системы
]	-	-	Увелич. энергию тек. системы на 5%
[	-	-	Уменьш. энергию тек. системы на 5%
Shift +]	-	-	Текущей системе выделить 100% энергии, остальным 0%
Shift + [	-	-	Всем системам по 25% энергии
Ctrl +]	-	-	Зафиксировать энергию тек. системы

На корабле-базе

Alt + X	-	-	Выход из игры
Alt + C	-	-	Калибровка джойстика
Ctrl + ↓	-	-	Смена гамма-коррекции
↑, ←, →, Tab, Shift + Tab		Кнопка А	Цикл. перебор «горячих точек»
PgUp, PgDn, Enter		От себя/на себя и триггер	Выбор ответа (в кинофрагментах)
Enter		Триггер	Выбор «горячей точки»
Esc	-	-	Отмена или пропуск сцены

Управление мышью

С помощью мыши гораздо проще, чем с клавиатуры, наводиться на цель ввиду отсутствия дискретизации движения. Однако если у вас не Pentium, то при большом количестве объектов на экране изображение начинает сильно дергаться. Тогда переходите на клавиатуру. Итак, вот основные функции мыши:

Если вы перемещаете мышь при ненажатой правой кнопке, то происходит соответствующий поворот корабля. Левая кнопка — выстрел из орудий, обе кнопки одновременно — выстрел ракетой, дважды нажать и держать правую кнопку — реактивный ускоритель. Когда правая кнопка нажата, то перемещение вверх вызывает увеличение тяги, перемещение вниз — уменьшение, вправо-влево — соответствующие повороты. Все остальные функции доступны только на клавиатуре.

Управление джойстиком

Прежде чем играть с джойстиком, обязательно тщательно откалибруйте его. Для этого нажмите комбинацию Alt+C. Появится экран калибровки. Там вам будет предложено совершить три последовательных действия — установить рукоятку на центр и нажать кнопку; наклонить рукоятку влево-вверх и нажать кнопку; наклонить рукоятку вправо-вниз и нажать кнопку. Джойстик откалиброван. Для выхода нажмите любую клавишу, для повторения калибровки — Esc. Будьте внимательны — неправильная или неаккуратная калибровка джойстика приведет к тому, что им неудобно будет пользоваться в игре. У джойстика возможны теже функции, что и у мыши. При ненажатой кнопке «А» отклонения рукоятки соответствуют поворотам в разные стороны, нажатие триггера — выстрелу из орудия или орудий. При нажатой кнопке «А» отклонение от себя приводит к увеличению тяги, отклонение на себя — к уменьшению, при отклонения вправо-влево корабль начинает вращаться вокруг своей оси, нажатие триггера — пуск ракеты. Если вы дважды нажмете и удержите кнопку «А», то включится реактивный ускоритель.

Несмотря на то, что джойстик удобнее мыши, все равно на не очень крутых машинах при большом количестве объектов достаточно трудно захватить противника в прицел. Тогда смело отключайте джойстик и переходите на старую добрую клавиатуру (все же лучше, чем ничего).

Типы кораблей

Вот список всех кораблей, на которых вам доведется летать. Здесь также приведены их характеристики:

Banshee — тяжелый истребитель, разработанный кильратами. Самый крутой из всех кораблей (за исключением Dragon). Имеет умеренную массу, высокую скорость, хорошую приемистость. Вооружен присосочным и осколочным орудием. Имеет так же четыре лазерные пушки. На его четыре подвески можно нагрузить 8 легких ракет. Несет 16 противоракетных ловушек. Отсутствуют подвески для тяжелых ракет, но они, как правило, и не требуются.

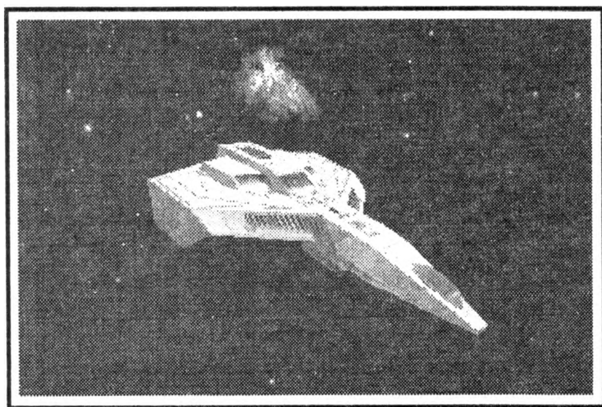
Hellcat V — средний истребитель, созданный учеными конфедерации. Имеет умеренно низкую массу, среднюю скорость, хорошую приемистость. Вооружен двумя ионными пушками и двумя ускорителями частиц. Две трехзарядные ракетные установки для средних и легких ракет. Несет 24 противоракетные ловушки. В общем, по всем показателям слегка проигрывает Banshee.

Avenger — торпедный бомбардировщик кильратского типа. Достаточно хорошо защищенный и вооруженный, хотя торпеды применяются крайне редко. Имеет большую массу, среднюю скорость, малую приемистость, благодаря чему атакующие Hellcat проскакивают вперед и оказываются под огнем носовых орудий. Вооружен штурмовым и присосочным орудием, двумя ионными и фотонными пушками. Шесть подвесок для 12 ракет всех типов. Несет 4 противоракетные ловушки. Лучше не использовать его в планетарных миссиях.

Vindicator — кильратский средний истребитель. Имеет небольшую массу, среднюю скорость, большую приемистость. По скорости обгоняет Hellcat на 100 пунктов. Вооружен также лучше: двумя лазерными и тахионными пушками и пулеметом «Вулкан». Имеет три двухзарядные установки для средних и легких ракет и три однозарядные установки для тяжелых ракет. Несет 24 противоракетные ловушки.

Longbow — торпедный бомбардировщик, используется конфедерацией. С точки зрения драки с истребителем он не очень хорош, но его недостатки с лихвой окупаются возможностью успешно бомбить транспорты. Имеет очень большую массу, очень маленькую скорость и чрезвычайно малую приемистость. Зато вооружен «до зубов». Две ионные и плазменные пушки, два хвостовых ускорителя частиц, генератор массы на орудийной башне. Можно подвесить до 10 ракет. Несет 24 противоракетные ловушки. Если есть возможность, этот корабль лучше не брать на миссии, где против вас выступает более двух истребителей.

Dragon — сверхсекретное оружие пиратов. Поэтому вам доведется полетать на нем только несколько миссий в конце игры. Представляет собой нечто совершенно навороченное. Соединяет быстроходность Banshee и вооруженность Longbow. Достаточно сказать лишь то, что орудия Hellcat не способны пробить его защитных полей. Вооружен двумя плазменными и тахионными пушками, одной разрывной пушкой. Две подвески для тяжелых ракет, четыре для легких и шесть многоцелевого назначения. Несет 24 противоракетные ловушки. Кроме того, имеет гипердвигатель, системы маскировки, автослежения и автоскольжения. Способен в одиночку справиться с десятком любых других легких кораблей.



Орудия и ракеты

На чем летать, понятно. Теперь надо разобраться с тем, из чего и чем стрелять. Ведь от выбора оружия во многом зависит эффективность прохождения миссии. Все корабли комплектуются стандартным набором орудий, плюс придаваемым альтернативным вооружением, тип которого зависит от миссии. Ракеты вы можете выбирать сами. Однако для борьбы с истребителями лучше брать самонаводящиеся ракеты, а для уничтожения транспортов — торпеды и ракеты без само наведения (они очень удобны для уничтожения орудийных башен). Ниже представлены все типы оружия и их характеристики.

Лазерная пушка — самое распространенное и простое орудие в космических сражениях. Имеет очень слабую пробивную силу, потребляет мало энергии. Зато у него высокая дальнобойность и очень большая скорострельность. Лучше всего его использовать вместе с другими орудиями в залпе. Так значительно повышается его эффективность.

Генератор массы — стреляет шариками. Процесс выстрела — это создание искусственного метеорита и запуск его в направлении врага. Поэтому он имеет очень низкую дальнобойность и низкую скорострельность (представьте, сколько надо времени на создание метеорита). Зато потребляет мало энергии и имеет среднюю пробивную силу. На некоторых кораблях используется вместе с лазерной пушкой.

Фотонная пушка — орудие среднего класса. Стреляет пучками фотонов. Имеет низкую пробивную силу и скорострельность. Но отличается высокой дальнобойностью и средним потреблением энергии. Достаточно универсальное орудие, которое может эффективно работать и в одиночку.

Ускоритель частиц — орудие, по классу такое же, как предыдущее, но потребляет меньше энергии. Имеет умеренную пробивную силу, дальнобойность и скорострельность. Можно использовать отдельно от других орудий.

Тахионная пушка — отличное мощное орудие ближнего боя. Имеет очень большую пробивную силу и высокую скорострельность. Правда, потребляет много энергии и имеет низкую дальнобойность. Если корабль укомплектован таким орудием, то подпустите противника поближе, желательно зайдите ему в хвост и стреляйте. С двух-трех выстрелов вы можете разнести в щепки вражеский истребитель. Лучше всего использовать его отдельно от других орудий.

Ионная пушка — орудие чуть покруче обычного лазера. Имеет низкую пробивную силу, при этом потребляя среднее количество энергии. Зато дальнобойность и скорострельность у него достаточно высокие. В принципе, при прохождении миссии несколько раз возникали ситуации, когда пиратский истребитель был уничтожен с помощью ионной пушки на дальних подступах. Но все-таки лучше использовать ее совместно с другими орудиями.

Осколочное орудие — стреляет острыми осколками. Имеет очень большую пробивную силу и высокую дальнобойность (в общем — если попал, так ПОПАЛ). Потребляет много энергии, отсюда низкая скорострельность (требуется большое время на подзарядку). Как и все орудия подобного класса, лучше всего смотрится в одиночку.

Штурмовое орудие — во всех отношениях отличная пушка. Имеет очень большую пробивную силу, очень высокую дальнобойность и скорострельность. Несмотря на то, что потребляет много энергии, подзаряжается быстро. Такая штука очень удобна для стрельбы по площадям. Но по одиночным объектам работает тоже неплохо (пирата можно будет собирать ложками и хоронить в котелке). Настоятельно рекомендуется использование отдельно от других орудий.

Плазменная пушка — относится к классу тяжелых вооружений. По мощности приблизительно, как тахионная пушка. Имеет очень большую пробивную силу, потребляет много энергии. К минусам можно отнести низкую дальнобойность и умеренную скорострельность. Она отлично проламывает защитные поля, поэтому лучше использовать ее в паре с другими типами орудий.

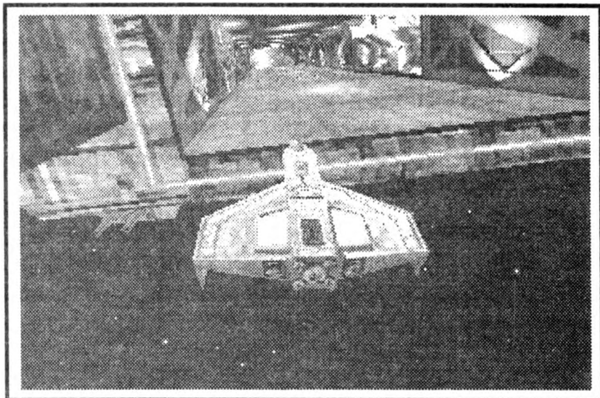
Присосочное орудие — относится к разряду специальных вооружений. Оно действует только против тяжелых кораблей, полностью уничтожая их экипаж. При этом корпус остается совершенно неповрежденным. Нужно для захвата транспортов с помощью индивидуальных капсул. Имеет очень большую пробивную силу, потребляет много энергии. Отсюда низкая дальнобойность и скорострельность. Для уничтожения экипажа корабля подлетите поближе к нему и «пройдитесь» выстрелами вдоль всего корпуса. Корабль станет совершенно безжизненным. Можно высаживать десант.

Разрывная пушка — специальное орудие для уничтожения баз противника. При выстреле из него ваш корабль отбрасывает назад. Орудие имеет очень высокую пробивную силу, потребление энергии, дальнобойность, но очень низкую скорострельность. Срабатывает не при нажатии, а при отпускании гашетки.

Притягивающий луч — нужен для того, чтобы подбирать катапультировавшихся пилотов. Устанавливается на задней орудийной башне. Не потребляет энергии, не имеет пробивной силы. Дальняя граница захвата — 650 футов, ближняя — 100 футов. Работает очень медленно, поэтому не рекомендуется использовать во время боя.

Лазерная камера — необходима для съемки наземных объектов. Не потребляет энергии, не обладает пробивными свойствами. Дальняя граница действия равна дальней границе срабатывания системы автозахвата цели, ближняя равна нулю. Можно использовать во время боя, правда, нужно некоторое время на переключение между обычным вооружением и камерой.

Мина — достаточно слабое оружие. Может быть установлена на любую подвеску. В отличие от ракет выбрасывается назад. Имеет небольшой вес, очень низкую пробивную силу и приемистость. Скорость зависит от скорости вашего корабля в момент постановки мины, т. к. собственных двигателей у нее нет. Поэтому отсут-



ствует маневренность и система самонаведения. Если никто на ней не подрывается, то через некоторое время срабатывает механизм самоуничтожения. Эффективна при атаке на транспорты, если поставить ее по ходу движения (транспорт не успевает сворачивать и нарывается на мину). В крайнем случае можно использовать против истребителей в лобовой атаке. В момент наибольшего сближения возьмите штурвал на себя и выстрелите мину. Если противник попался, вы увидите вспышку и услышите характерный крик. Но на самом деле мины предпочтительно не брать с собой на задание — ракеты лучше.

Гарпун — средняя управляемая ракета. Имеет средний вес, очень низкую пробивную силу, малую скорость, умеренную приемистость. Зато обладает высокой маневренностью и практически отсутствует время захвата цели. Для эффективной стрельбы достаточно не выпускать цель из поля видимости на время полета ракеты (как правило, она попадает).

Распознающая ракета — самонаводящаяся ракета среднего класса. Имеет низкую пробивную силу, умеренную скорость и малую приемистость. Правда, высокая маневренность и короткое время захвата (1 секунда) полностью искупают эти недостатки. Вообще это самая удобная ракета. Правда, она реагирует на поставленные ловушки, но если выпустить ее достаточно близко от цели, то наверняка не собьется с курса и попадет.

Присоска — легкая ракета, основанная на том же принципе, что и присосочное орудие. Имеет небольшой вес, низкую скорость, умеренную приемистость, высокую маневренность и среднее время захвата. Пробивная сила отсутствует. В отличие от присосочного орудия, можно использовать и по истребителям. При попадании во врага пилот в кабине погибает, а изображение корабля на радаре становится серым. Больше с ним можно ничего не делать.

Гарпун-теплоискатель — небольшая самонаводящаяся ракета. В отличие от распознающей ракеты, летит не на образ врага, а на тепло его двигателей. Поэтому ловушки против него неэффективны. Но будьте осторожны! Не стоит выпускать эту ракету, а затем включать реактивные ускорители. Вы легко можете обогнать свой снаряд, и его система захватит ваш корабль. На самом деле неприятно получать по двигателям своей же ракетой. У ракеты небольшой вес, низкая пробивная сила, умеренная скорость и приемистость, но высокая маневренность и допустимое время захвата.

Торпеда — очень тяжелая ракета, пригодная только для атаки на транспорты и базы, и то, если по вам не сильно стреляют. У нее очень большой вес и пробивная сила, но очень маленькая скорость и приемистость. Для нее характерны низкая маневренность (в этом нет ничего страшного — транспорты летают медленно) и большое (12 секунд) время наведения (вот это плохо — пока она наводится, вас вполне могут расстрелять). Используйте торпеды в конце боя, когда рядом нет ни одного вражеского истребителя.

Неуправляемый снаряд — обычная ракета, у которой устройство самонаведения заменено дополнительным количеством взрывчатки. Хороша для охоты на орудийные башни тяжелых кораблей, в остальных случаях рекомендуется не использовать.

Рейтинг

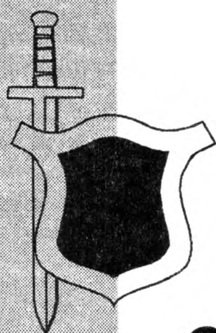
Игровой интерес



Исполнение

Графика	10
Звук	10
Управление	10
Оригинальность	3
Сюжет/Концепция	10

10
Общая оценка



Sloth II

Acknowledgements

- *The wonderful world of Sloth II would have never existed in the Cyberworld had it not been for Jake (Brian Hayward, Lawrence, Kansas U.S.A. in real life) who is in fact its creator and the highest god.*
- *Besides, thanks for the valuable information, permission to write about the Sloth, and the invitation of all of our readers into your world. Thanks, Jake!*
- *Yyrkoon, I have to thank you, first of all, for that out of all the existing varieties of MUDs nothing other but Sloth has become my home; also – Nia who helped me with changing my name, found the remarkable appearance, and has been very nice in general; also Ex who helped me to start feeling at home in the beginning and taught me the principle realities of this world. (Now Ex is very impressive immortal.)*
- *My world lights up when I meet my friends around. Dex (hi, dear :P), who, if you ask me, is the nicest person around here; also Samena, her sister (a magician of a very high level and also very nice). Dogman, who has been very kind to me and always helpful (please forgive me if you had to retrieve my corpse too often). Besides, he is a formidable warrior who loves to wipe out cities with sword and fire. You are a real friend. Base, who has a wonderful sense of humor and is, on top, a born leader. Hey, Base, the two of us really have an understanding.*
- *Asami, Gazoo, SirCharles, Raiden, Freedom, Sirk, Gwynn, and others, hi buddies!*
- *Amaya, with whom we have fought side by side often, thanks for her help! I am really impressed with how cool she is! She is a real «Level Tornado», I think.*
- *Hi, Dirk! We really had bad luck with Berserks three times, but that will not get in the way of our being friends.*
- *Hi, Cucullin, who taught me to ride dragons; also Dybt, Boo, and especially Zeldor, who helped me on various occasions.*
- *The greatest thanks to Giengen for the staggering homepage with lots and lots of the most helpful information we have been using actively.*
- *The same to Zugg for his the most convenient in the world MUD-client zMUD.*
- *The same to Lord Oberon (in real life Dmitry Dergunov) for the great information about MUDs and mudding in general.*
- *My special greeting to Alena, the only girl I meet in the Web who likes Mechwarrior II.*

Благодарности

- *Чудесного мира Sloth II никогда не существовало бы в кибермире, если бы не Jake (в реальной жизни Брайан Хэйворд, Лоуренс, штат Канзас, США), который, собственно, является его создателем и высшим богом.*
- *Кроме того, спасибо за помощь, ценную информацию, за разрешение писать о Sloth, и приглашение всех наших читателей в свой мир. Спасибо, Jake!*
- *Yyrkoon, тебе, прежде всего, я обязан тем, что среди всего многообразия MUDs моим домом стал именно Sloth, а, кроме того, Nia, которая помогла мне сменить имя, подобрала замечательный внешний облик и вообще была очень любезна, а также Ex, помогавшей мне освоиться на первых порах и обучившей основным понятиям этого мира. (Сейчас Ex стала очень впечатляющим бессмертным.)*
- *В моем мире становится светлее, когда я встречаю вокруг своих друзей. Dex, кто, по моему мнению, здесь самая милая особа, и ее сестру Samena (она маг очень высокого уровня и тоже довольно милая). Dogman, который очень добр ко мне и всегда помогал (извини, если тебе слишком часто приходилось отнимать у мобов мое бездыханное тело). Кроме того, он могучий воин и иногда любит поразвлекаться, очищая города от монстров с помощью заклинаний массового поражения. Ты настоящий друг. Конечно, Base, у кого замечательное чувство юмора и кто к тому же серьезный лидер. Привет, Base, уж мы-то с тобой прекрасно понимаем друг друга.*
- *Asami, Gazoo, SirCharles, Raiden, Freedom, Sirk, Gwynn и все, с кем вместе мы сражались, привет!*
- *Спасибо за помощь, Amaya, с кем мы неоднократно сражались вместе. Я действительно впечатлен, насколько она мощный и серьезный игрок.*
- *Hi, Dirk. Нам действительно не повезло трижды с берсеркерами, но, думаю, это не помешает нам остаться друзьями.*
- *Привет Cucullin, который научил меня кататься на драконах, а также Dybt, Boo и особенно Zeldor, кто помогали мне в разное время.*
- *Самое огромное спасибо Giengen за потрясающий homepage с огромным количеством полезнейшей информации, которой мы активно воспользовались.*
- *Еще одно огромное спасибо Zugg, за его самый удобный в мире MUD-client zMUD.*
- *И еще одно Lord Oberon (в реальной жизни Дмитрий Дергунов), за ту массу интересностей, которую он мне рассказал о MUD и об игре в них.*
- *Специальный привет Alena. Это единственная девушка, которую я знаю в Сети, которой нравится MechWarrior II.*



Правила

1. Запрещено играть более чем одним персонажем в одно и то же время, под любым предлогом, кроме случая, когда один из них мертв, а другой не покидает таверны. Это называется multi playing, и это запрещено.

2. Запрещается ограбление трупов, если только лицо не было в списке преступников.

3. Нельзя убивать других игроков без хорошего резона.

Нарушители, готовьтесь принять любое наказание, вплоть до полного уничтожения вашего персонажа!

ЗАМЕТЬТЕ: Мы будем заниматься только теми проблемами, с которыми не могут разобраться смертные самостоятельно, или теми игроками, которые нарушают гармонию MUD.

Боги

Внимание! Первый игрок из России, кто станет бессмертным в Sloth II, получает специальный приз — каждую новую книгу компании Фантом, выпущенную в течение 2 лет с момента присуждения первого приза он будет получать бесплатно и быстро — только что из типографии, вместе с CD диском или другими приложениями.

Если при игре в Sloth II у вас возникла проблема, обращайтесь к Phantom (это мой личный персонаж), и я постараюсь помочь, чем смогу. Возможно, мы даже создадим собственную гильдию, чтобы помогать друг другу!

С. Водолеев

Ролевые игры, или Новые области применения игрального кубика

У Вадима Шефнера в повести «Лачуга Должника» есть очень хороший термин «ностальгизм». По Шефнеру, «ностальгисты» выбирают себе наиболее импонирующий им период истории и обставляют свой дом, да и всю свою жизнь в соответствии с выбранной эпохой, или, точнее, со своими об этой эпохе представлениями. Они даже пытаются говорить в соответствующем стиле. В описании «ностальгистов» хороший писатель Шефнер позволил себе немного поиронизировать над извечным недовольством несовершенством окружающего мира и столь же бесконечным поиском замены ему — в прошлом или будущем, не предполагая, что совсем скоро «ностальгизм» превратится в целую индустрию, предлагающую своим потребителям миры на любой вкус и цвет, индустрию, главной и неотъемлемой частью которой станут ролевые игры. Говорят, что настольные ролевые игры придумал брокер из Чикаго в то отдаленно-героическое время, когда бум на fantasy был в самом разгаре, а Арнольд Шварценеггер, переодетый в Конана, рубил большим мечом всякую нечисть в фильмах Дино Де Лаурентиса. Наверное тогда каждый американец легко разбирался в том, чем отличается plate mail от splint mail и каких мест надо избегать, чтобы не попасть в котел к оркам. Во всяком случае, идея прижилась и покорила многих, брокер возглавил фирму Dungeons and Dragons, а играющие стали впервые делиться на Dungeon Master'ов и всех остальных. Dungeon Master (Повелитель Подземелий) действует постоянно «за кадром» ролевой игры, но в то же время является главным в любой игре. Именно он определяет, какие приключения и опасности выпадут персонажам других игроков, он же описывает ситуации, в которые они попадают, и прорабатывает заранее примерный ход игры. Он же разрешает все споры и растаскивает игроков, решивших выяснить отношения между собой (и своими героями) не с помощью меча +1 или посоха молний, а обычными кулаками. Если ведущий хорош, то игра идет к обоюдному удовольствию: игроки переживают одну передрягу за другой, находят интересные и полезные предметы, и все ближе приближаются к заветной цели; ну а сам Повелитель Подземелий тащится от почти божественного могущества («Захочу — Данилу конем одарю, захочу — Данилу

в порошок сотру»). Двумя главными находками, определившими успех ролевых игр, явилась возможность развивать способности персонажей по ходу игры и возможность переживать вместе с этим персонажем приключения, разнообразие которых определялось разве что фантазией и начитанностью Dungeon Master'а. Исход ситуации, в которой оказывался персонаж, определялся уровнем его мастерства и целым рядом других характеристик, модифицирующих в ту или иную сторону вероятность благоприятного исхода события, «выпавшую» на специальных игральных кубиках.

Ролевые игры быстро завоевали себе популярность на Западе, став любимым развлечением. Само собой разумеется, в первую очередь ими увлеклись студенты, еще находившиеся под воздействим «толкиеновского» бума. Но то ли за счет того, что права на использование атрибутики Средиземья были надежно защищены, то ли за счет того, что сам Толкиен, досконально продумавший свой мир, оставил очень мало для разгула фантазии игроков, местом действия новых игр стали новые миры, в которых, однако, прочно обосновались эльфы и гномы, орки и хоббиты. И хотя с тех пор к списку миров, освоенных «приключенцами», присоединились миры киберпанка и романов ужасов, нет-нет да и промелькнет в списке рас кто-нибудь из старых знакомых.

Играющие в ролевые игры довольно четко разделились на два типа. Для одних игра стала развлечением, возможностью на время забыть о проблемах окружающего мира. Для других мир игры стал реальнее окружающей действительности, и повседневные проблемы сразу же померкли по сравнению с проблемами, возникающими в ходе игры. И хотя среди тех и других попадались педанты, пытающиеся убедить остальных в том, что мечи — даже двуручные — никогда не весили семь килограм, или просветить других игроков относительно устройства отхожих мест в средневековых замках, все равно преобладали романтики, не обращавшие внимания на подобные мелочи.

Шло время. Первое поколение игроков выросло, и теперь уже их дети исследуют мрачные подземелья и сверкающие коридоры заколдованных храмов. Наиболее популярные игровые миры (например, мир AD&D) описаны во всех подробностях на всех периодах своей истории. Бестиарии пополнялись многочисленными плодами фантазий (или кошмарных снов?) штатных сотрудников фирмы AD&D и многочисленных энтузиастов. Многие создали и разрабатывают свои «частные вселенные», оставаясь верными старому доброму кубику даже на фоне всеобщего господства компьютеров.

Впрочем, для компьютеров тоже нашлось дело. Многие Dungeon Master'ы, обладавшие навыками программирования, стали использовать их для печатания особым образом разграфленных листов, куда вписывались характеристики героев, подготовки карточек «случайных встреч» с чудовищами и тому подобной рутинной работы. Некоторые же пошли дальше и попытались перенести в компьютер созданные (или позаимствованные) ими миры. А так как происходило все это тогда, когда персональные компьютеры только зарождались как класс, то вполне естественно, что результатом этих попыток явилось создание на «больших» компьютерах многопользовательских игр с алфавитно-цифровым способом отображения информации, фэнтазийным сюжетом и интерфейсом типа «командная строка». Проще говоря — прототипов будущих MUD.

Кибершахтеры, или Создателям цифровых подземелий посвящается...

«Ты находишься в комнате. В северной стене ты видишь закрытую дверь, у западной стены — большой сундук...» Так (или почти так) — белыми буквами на черном фоне — отображался игровой мир первых компьютерных ролевых игр, созданных совершенно бескорыстно энтузиастами RPG. Отсутствие изображения с лихвой компенсировалось развитым воображением игроков, проводивших целые ночи напролет в блуждании по выдуманным странам, в которых не всегда было понятно, кто встретился тебе на пути: компьютерный персонаж или такой же игрок, как и ты — ведь все эти игры были сетевыми. За то, что это были именно ролевые игры, говорит название, правда, появившееся несколько позже самих игр — MUD, Multi-User Dungeon (Многопользовательское подземелье). Зачастую мир такой игры может создаваться игроками «по ходу дела», что придает дополнительную живость происходящему. Кто же вырыл первый Multi-User Dungeon, или Многопользовательское Подземелье? Вряд ли на этот вопрос можно дать однозначный ответ. Если говорить о названии, то первая игра, названная MUD, была написана в Англии Роем Трубшоу (Trubshaw) и доведена до ума Ричардом Бартле. По слухам, версия оригинального MUD под названием MIST доступна до сих пор, хотя и доживает последние дни (вместе со старым университетским компьютером, на котором она установлена), а в сам первый MUD и по сей день играют (за деньги) абоненты сети Compuserve. Примерно одновременно (или даже чуть раньше) в США студенты и старшеклассники штата Миннесота, получившие доступ к мощному компьютеру, «в образовательных целях» создали Milieu — игру, послужившую прототипом для коммерческого MUD под названием Sceptre. Правила развития персонажей в Sceptre были в значительной мере заимствованы у AD&D, а статус Dungeon Master'а, дающий право модифицировать игровой мир, запросто мог получить любой игрок.

У MUD сразу появилась масса поклонников, они стали появляться практически в каждом университете — или в виде оригинальных разработок, или как результат переноса и модификации исходного текста какого-либо известного Многопользовательского Подземелья. Название MUD стало нарицательным и начало обозначать целый новый жанр сетевых игр, о популярности которого можно судить хотя бы по тому, что многие коммерческие сети практически сразу же после появления первых игр этого типа добавили MUD к списку предоставляемых услуг, а многие MUD, созданные больше 10 лет назад, благополучно существуют до сих пор.

Однако все первые MUD существовали в мире, ограниченном университетской или коммерческой сетью, что в значительной мере сказалось на их популярности. Только с развитием Интернета, когда связь между сетями, а значит, распространение «исходников» и доступ к MUD'ам перестали быть проблемой, и начался расцвет жанра. Появились различные мутации, зачастую превосходившие качеством оригиналы. Место Dungeon Master'а заняли волшебники — игроки высочайшего класса, прошедшие огонь и воду, чтобы заработать этот титул и право модифицировать и управлять развитием игрового мира, а следовательно, и определять в значительной мере судьбы других игроков. Появление WWW с ее

страницами, нагруженными «под завязку» графикой, также пошло на пользу жанру: каждый уважающий себя MUD завел свою страничку в Web, где «публикуется» информация о MUD и его создателях, даются полезные советы и предоставляются карты и списки полезных предметов всем желающим. В WWW нашлось и место для полного и постоянно пополняющегося списка всех MUD, которых уже насчитывается несколько сотен.

Даже широкое распространение персональных компьютеров и появление графических ролевых игр нисколько не повлияли на привлекательность Многопользовательских Подземелий. Отсутствие графики и звука, означающее мгновенную смерть игровой программы для «персоналок», нисколько не смущает все новые и новые поколения игроков, выбирающих себе благозвучные (или не очень) псевдонимы и бросающихся в алфавитно-цифровые джунгли. Причем практически все они понимают толк и в графике и в звуке: ведь почти все они уже давно отыграли и в DarkSun, и в Ultima Underworld, и в Lands of Lore, не говоря уже о каких-то Ravenloft или Stonekeep.

В чем же секрет неувядающей привлекательности MUD?

Начнем с того, что в отличие от ролевых игр на персональных компьютерах, миры MUD постоянно видоизменяются и дополняются. Создатели их, сами заядлые игроки, как правило, очень тонко чувствуют все, что может представлять интерес, и быстро создают новые MUD «по мотивам» полюбившейся книги или фильма. За примерами далеко ходить не надо: есть игры, действие которых происходит в Амбере или на Перне (причем последний MUD иногда консультирует Энн Маккафри, автор книг про Перн); есть MUD, действие которых происходит «давным-давно в далекой Галактике» или в мире будущего, каким его видят создатели сериала «Звездный путь». А кто из любителей фэнтези откажется побывать в мире «Властелина Колец»?

С точки зрения игрока, MUD ближе всего к интерактивной книге. Книги же — и в особенности хорошие — не становятся хуже от того, что вместо «вида из глаз», услужливо рассчитанного и разложенного по пикселям, читателю предлагается описание мира и переживаний героя. Точно так же и MUD дает возможность игроку вовсю использовать свое воображение. Конечно, было бы большой наглостью утверждать, что все MUD являются шедеврами с литературной точки зрения, ведь создаются они, прежде всего, любителями — но многие из них написаны вполне прилично.

Нелишне напомнить о том, что первые ролевые игры и квесты для персоналок создавались заядлыми игроками в MUD, которые позаимствовали многие принципы построения игрового мира. Достаточно вспомнить знаменитую «командную строку» первых игр Sierra-on-line, вытесненную впоследствии «мышиным» интерфейсом. Конечно, мыши — звери хорошие и симпатичные, но когда набор возможных действий ограничивается четырьмя (а то и двумя), начинаешь чувствовать, что чего-то не хватает. И если набор команд в коммерческих квестах неуклонно снижается (согласно пожеланиям ленивых пользователей и в соответствии со

стремлением разработчиков обеспечить возможность переноса на игровые приставки), то MUD до сих предлагают игрокам гораздо большую свободу в общении с окружающим миром. Но все-таки главная прелесть MUD заключается именно в общении. Великое множество разнообразных миров, созданных энтузиастами более чем за 10 лет существования жанра, превратилось в нечто вроде громадной коллекции клубов «по интересам», где игрок через своего персонажа общается с людьми, в значительной степени разделяющими его пристрастия, — иначе бы их просто не было в этом MUD.

И здесь возможности для выбора огромны: можно выбрать MUD, в котором нет «правил хорошего тона» и где вовсе не обязательно печатать без ошибок, или же попробовать свои силы в игре, где приходится следить за опечатками и стараться выражаться исключительно в духе выбранного мира. То есть можно найти себе подходящую компанию вне зависимости от того, что ты предпочитаешь: полное вживание в образ или возможность в краткие моменты отдыха между забиванием очередных монстров и поиском на свою голову очередных приключений поболтать «о погоде и о молодежной моде».

Так что если вам надоело ждать по три года появления давно обещанной Ultima 9 или Diablo, смело соединяйтесь через WWW со знаменитым MUD Connector (www.mudconnect.com) и выбирайте из обширного списка предлагаемых миров тот, который вам наиболее по душе. Кто знает, какие приключения вам удастся вписать на страницы большой электронной книги под названием MUD?

Что же ждет MUD в будущем?

Победоносное шествие мультимедиа до недавнего времени никак не сказывалось на MUD. Где-то в большом мире люди ставили себе звуковые карты, смотрели на картинки с миллионами цветов — а фанаты MUD спокойно работали с текстовым интерфейсом, что вовсе не возбуждало в них комплекса неполноценности. У них даже сложилось мнение, что звук и графика в MUD — «от лукавого»; это нечто неприличное, отвлекающее от основной игровой идеи. Конечно, дело немножко в другом, и нет ничего плохого в том, чтобы приукрасить игровой мир и сделать его более впечатляющим. Раньше MUD-сервер мог быть открыт энтузиастом-одиночкой, которому было не лень остаться на несколько часов после работы. С графическими MUD нового поколения такой вариант уже не проходит; создание игрового мира представляет собой воистину колоссальную задачу, которая не под силу не только энтузиастам-одиночкам, но и небольшим компаниям. Лишь «киты» индустрии развлечений могут позволить себе финансировать такой проект с участием десятков программистов, художников, аниматоров...

И вот первые шаги к графическим MUD нового поколения были сделаны — причем сразу несколькими крупными фирмами, которые знакомы каждому геймеру и совершенно не нуждаются в представлениях и рекомендациях. В сущности, каждая из этих игр представляет собой многопользовательскую ролевую игру с элементами приключения.

Мир Realm создан фирмой Sierra On-Line (см. www.sierra.com). Узнать его нетрудно; каждый, кому доводилось управлять похождениями героев игровых сериалов King's Quest и Hero's Quest, почувствует себя в Realm как дома, да и интерфейс покажется до боли знакомым. Персонажи показаны сбоку, довольно крупным планом, поэтому внешнему виду своего alter ego приходится уделять особое внимание. (Не забывайте о том, что вас будут видеть сотни игроков, находящихся в Realm одновременно с вами!) Игрок может выбрать не только общие параметры (пол, профессию), но и определить цвет глаз и волос, форму черепа и ушей — словом, составляет что-то вроде фоторобота своего персонажа. Интересно, что в дальнейшем его внешний вид продолжает меняться — скажем, если вы меняете полотняную рубаху на стальные доспехи, то ваш персонаж также преображается. На момент написания статьи Realm оставался наиболее доступным для отечественных геймеров — чтобы попасть в игру, достаточно скачать клиентную программу и присоединиться к многочисленной команде бета-тестеров. В будущем, когда Realm выйдет в окончательном варианте и перейдет на коммерческую основу, игра станет платной.

Фирма Origin (см. www.ea.com, раздел Origin) избрала своим девизом фразу «Мы создаем миры» и в очередной раз доказала ее справедливость. Как нетрудно убедиться, Ultima Online делает очередной шаг в развитии самой старой и любимой темы Origin. Чисто внешне Ultima Online напоминает некую смесь последней игры сериала Ultima с предпоследней — совершенно аналогичный вид сверху и чуть сбоку. Персонажи немного мелковаты, но зато пейзажи выглядят совершенно роскошно. За игру платить пока не надо, однако желающим посетить Ultima Online придется как-то раздобыть CD-ROM со всем необходимым для этого. Это сопряжено с известными трудностями, и все же проблема вполне решаемая, ведь CD-ROM с бета-версией клиента можно получить по почте всего лишь за \$2 – \$10.

Мрачноватый мир сериала Dark Sun (фирма SSI) также стремится проникнуть в Internet (см. www.ssionline.com). Пожалуй, Dark Sun-3 (на всякий случай напомню, что первые две части игры не имели никакого отношения к Internet и были обычными компьютерными RPG) ближе всего подходит к классическим ролевым системам — по разнообразию профессий персонажей, по составу врагов. Сравнивать его, например, с той же Ultima Online довольно трудно. Одним нравится мир Ультимы, другим — Dark Sun… Отечественным любителям игр опробовать Dark Sun-3 оказывается довольно сложно — игра ведется на коммерческой основе, и, чтобы получить доступ, необходимо иметь account в игровой сети TEN.

Описание

Основы выживания — новичку

Миры MUD разнообразны (договоримся сразу, что мы не имеем в виду многочисленные MOO, MUSH, MUCK и т. д., а говорим только о классических фэнтэзийных Multi-User Dungeon). Не все из них прощают новичку неизбежные на первых порах ошибки. Поэтому, прежде чем «влезать» в какой-нибудь MUD необходимо узнать о нем как можно больше.

Отношение к насилию — это, пожалуй, единственный признак, по которому все MUD можно разделить достаточно четко и однозначно (сразу оговоримся, что под насилием подразумевается нападение на персонажей других игроков). Некоторые создатели полностью запрещают человекоубийство в своем мире, некоторые разрешают свободную охоту на представителей враждующих кланов, а некоторые с гордостью заявляют, что в их MUD «всячески приветствуется необоснованное насилие». Естественно, что в MUD третьего типа стоит играть уже опытным игрокам — иначе игра слишком сильно начинает напоминать постоянное самоубийство.

Кроме того, существует несколько программных сред для MUD, постепенно развивавшихся из нескольких первоначальных оригинальных программ. Существуют LP-Mud, Diku-Mud, Tiny-Mud, Aber-Mud, Circle-Mud и другие, различающиеся интерфейсом и способами построения игрового мира. Нам лично наиболее симпатичным показался Diku. Конечно же, все MUD одного типа не обязательно похожи один на другой, хотя и встречаются порой близнецы-братья, особенно у создателей, поленившихся вносить серьезные усовершенствования в код и базу данных. Есть простейшие варианты, а есть усовершенствованные, а есть очень усовершенствованные, есть только что открытые, но есть и старые, отшлифованные годами и поколениями игроков игры.

Для этой книги мы выбрали Sloth II, уже третий год работающий в университете Канзаса. Этот MUD хорош тем, что к новичкам в нем относятся очень дружелюбно, игровой мир достаточно проработан и в то же время нет жестких рамок поведения, обусловленных сюжетом. Иногда такие MUD называют level-hunting (охота за уровнями), но дружелюбие опытных игроков и обширность мира гарантируют приятную атмосферу и обилие приключений для персонажей любого уровня. Иногда обитатели Sloth II называют свой MUD — family, то есть «семейным». Чтобы добраться до этого MUD, воспользуйтесь всемирно известным MUD connector (www.mudconnect.com) или просто выберите его из списка доступных в программе-клиенте zMUD. Также вы сможете найти HomePage этого MUD http://www.speedsoft.com/sloth/.

Итак, как же играть в MUD? Само обилие команд делает этот тип игр слегка пугающим для новичка. Однако, как уже говорилось выше, именно это обилие команд и придает особую прелесть общению с игровым миром. Ниже рассматриваются основные команды и правила, действующие в Sloth II. Команды, используемые в других MUD могут отличаться, но, возможно, информация, прочитанная здесь, поможет вам и при освоении других подобных игр.



Создание персонажа, или «Если Сисиопатий тебе не мил...»

Все население нашего MUD делится на персонажей — игроков и «подвижников», для краткости называемых мобами (mobs). К мобам относятся все, кем управляет компьютер: чудовища, феи, владельцы лавок, горожане и т. д. Естественно, некоторые из мобов настроены враждебно и атакуют всех кто попадется им на глаза (естественно, не своих друзей-монстров, а персонажей игроков, причем выбирают кого послабей), некоторые просто не суются не в свое дело, а некоторые очень даже полезны — те же владельцы лавок и гильдий. Однако если убийство персонажей других игроков (а также воровство предметов, ограбление трупов, нанесение вреда заклинаниями прямого и косвенного действия) запрещено законами Sloth II, и персонажа-нарушителя за такое злодейство тут же могут объявить вне закона (то есть открыть на него всеобщую охоту), мобы законом не охраняются, и теоретически можно убить даже Верховного мага. Если сможешь.

Естественно, что свой персонаж нужно создать самому. В Sloth II персонажи обладают многогранной (точнее, четырехгранной) личностью: внутри одного и того же персонажа мирно могут уживаться воин, маг, клирик (священник) и вор. Каждый игрок выбирает при начальной конфигурации, какой класс будет для него главным, какой вторичным, какой третьим и какой последним. Естественно, рост в «первичном» или основном классе дается быстрее и легче, во втором уже сложнее, а в последних вообще идет с большим трудом. Но это вовсе не значит, что навыки, свойственные последним классам, никогда не найдут применения. Наоборот, для того чтобы попасть в ряды бессмертных (immortals), необходимо достичь 40-го уровня во всех четырех классах. Опытные игроки проходят игру часто несколько раз, чтобы попробовать себя в разных комбинациях классов. Что можно посоветовать новичку? Выбирайте, что больше по душе, но можем дать вам несколько советов. Первые два класса — основные, поэтому рекомендуем сочетать там силовые либо магические профессии. Так, воин/вор или маг/клирик, на наш взгляд, более разумный выбор, чем воин/маг или вор/клирик, по крайней мере для начинающего героя. Если ваш основной класс — воин, вы защищены и сильны. Вы можете ходить в одиночку в гораздо более опасные места, чем ваши товарищи. Вы будете вести свои группы в атаку на чудовищ, смело становиться в первые ряды, закрывая собою товарищей, получать ранения, возможно чаще умирать, но вести наиболее активный образ жизни, основанный правда, больше на грубой силе. Воин нигде не пропадет и всегда может всего добиться сам по себе, правда, довольно однообразным способом. Противоположность воину — маг. Он слаб и незащищен, кто угодно может обидеть его и любое путешествие для него небезопасно, хотя более опытный маг может довольно серьезно усилить свои физические способности с помощью магии. Маг обладает набором хитрых заклинаний и способен иногда нанести такие повреждения, о которых воин может только мечтать, а также проворачивать удивительные трюки, а уж его способности к самым разнообразным шуткам просто неисчерпаемы (чего стоят только неведомые шутники, одно время постоянно делавшие фонтан на площади невидимым, отчего персонажам низкого уровня приходилось только

открывать рот, или представления, разыгрываемые зачарованными над городом воробьями). Но запас его маны ограничен, он должен постоянно отдыхать и «перезаряжаться», кроме того, ему трудно восстанавливать повреждения здоровья. Маги хороши в группах, они «ведут огонь» из второй шеренги, ослабляют и замедляют врагов хитрыми заклятиями, но в группах они не необходимы, хотя и полезны, особенно хороша комбинация — сильный маг + слабая группа. Иное дело клирики. Сильный клирик всегда нужен группе, и вы будете нарасхват, особенно когда сможете применять силу Sanctuary. Клирик сам по себе невеликая боевая сила, но его поддержка для товарищей неоценима. Лечение и защита — эти два умения помогут вам найти множество хороших друзей и постоянно общаться. Сам по себе, вне группы, клирик довольно пассивен, если только не сочетается во втором классе с чем-то силовым. Вообще, очень интересен вариант клирик/маг. Идеальный волк-одиночка. Боевая башня, которая сама себя лечит. Здорово. Последний вариант вор. О них известно меньше всего. Они как бы сами по себе, немного в стороне от остальной компании. Всего несколько раз удалось нам соприкоснуться с их теневым миром. Особенную касту составляют pthieves (player thieves) — те воры, которые воруют у персонажей-игроков, хотя это и карается, правда, только в том случае, если попытка украсть провалилась. Их задача — украсть и остаться в живых на время охоты, ведь после никаких претензий предъявить уже нельзя. Многие честные игроки ненавидят p-воров, но они есть часть игры — они были задуманы, и они существуют. Они всегда балансируют на грани жизни и смерти, скрывают свое настоящее лицо и имеют огромные дивиденды. До поры до времени. Ведь помимо прямых, есть и косвенные методы убийства, которые ненаказуемы. Например, вызвать врага под воду, обездвижить (чтобы не мог убежать) и обезголосить (чтобы не мог применить заклинание). Враг захлебнется и утонет, а вы будете как бы и ни при чем. Итак, выбирайте умения своему персонажу — и в бой.

Немалую важность играет и имя персонажа — раз назвав своего героя, имя изменить уже нельзя. Нельзя и использовать имя, которое принадлежит кому-то другому, поэтому не удивляйтесь, если программа несколько раз откажет вам в доступе. Она глупа и просто примет ваше имя за имя кого-то другого, а его пароля вы ведь не знаете. Поскольку число зарегистрированных игроков может достигать нескольких тысяч — старайтесь придумать себе имя пооригинальнее. Не рекомендуется также выбирать имена, которыми могут называться мобы — компьютерные персонажи (например, Cat, Dragon) или предметы в игре (например, Barrel или Sword). Ничего страшного не случится, но путаница может иногда произойти. Кстати, воры довольно часто берут себе подобные имена, так как они-то как раз заинтересованы в путанице, так что не удивляйтесь, если вас будут принимать за вора, если ваше имя, к примеру, Sparrow. При выборе имени настоятельно рекомендуется избегать слишком длинных имен (которые затрудняют общение, ведь пока напечатаешь 'assist Juggernaut', от того вполне может остаться лишь обглоданное тельце), а также имен, за которых может быть «мучительно больно» в дальнейшем. Для тех же, кому непременно хочется себя показать, придуманы титулы (title) и описания (description). Описание можно изменить только при входе в игру — это одна из опций главного меню. Например, если персонаж по имени Gass описан как «высокий и стройный», то остальные

игроки, посмотрев на него (look Gass), «увидят» высокого и стройного. Если же описание не введено, то персонаж будет виден как «ничем не примечательный». Гораздо проще с титулом. Он может быть изменен в любой момент командой title. Многие этим и пользуются для того, чтобы похвастаться своими достижениями. Тот же Gass, например, изведя особо зловредного гоблина, может набрать «title ' just have killed a goblin!'» — и станет не просто 'Gass the Untitled', a 'Gass just have killed a goblin!'. Чего только не делают с помощью титула. Вы можете и выразить свое настроение, и персональное мнение о чьей-нибудь личности, и продемонстрировать желание купить очень нужный предмет и даже похвастаться успехами в реальной жизни.

Команды обзора и перемещения

(look, scan, exits, up, down, north, west, south, east, hunt)

Мир MUD состоит из множества зон (area), связанных между собой. Иногда мы еще будем называть их комнатами. Обычно описание места, куда попал персонаж, появляется автоматически, как только он входит (вплывает, влетает и тому подобное) в новую комнату. Чтобы осмотреться еще раз, можно использовать команду look без параметров. Ее же можно использовать также для того, чтобы смотреть на предметы, на других персонажей и даже на себя самого: по команде look Gass, например, будет выдано описание этого персонажа, а также список всего того, что на нем надето. Кроме того, look на персонажа или моба выдает размер его повреждений.

Строка в описании	Процент повреждений
A Few Scraches	1 – 10
Some	11 – 25
Quite a Few Wounds	26 – 50
Big Nasty Wounds	51 – 70
Pretty Hurt	71 – 85
Awful	86 – 99

То есть если вам говорят, что кто-то выглядит awful (ужасно), значит здоровья в нем осталось от 1 до 14%.

В принципе, для осмотра предметов лучше использовать команду examine, она дает более подробную информацию. Кроме команд look и examine часто используется scan. В отличие от look, по этой команде выдается список только живых существ (как персонажей других игроков, так и мобов), но зато в нескольких соседних комнатах сразу, правда, только по сторонам света, а не по диагонали. Используйте scan при перемещении в опасных зонах, чтобы попробовать представить грозящие опасности.

Перемещаться можно, набрав первую букву необходимого направления: вверх (Up, или U), вниз (Down, или D), на север (North, или N) на запад (West, или W), на юг (South, или S) и на восток (East, или E). Разумеется, не из всех зон можно пойти на все шесть сторон. Количество выходов с каждой сцены ограничено, и для того, чтобы узнать, в какую сторону можно красиво уйти, достаточно

набрать exit. Эта команда выдаст список «очевидных» выходов (obvious exits). Само собой разумеется, что могут быть и скрытые выходы, которые надо найти (а вы думали, что их придумали специально для Doom?). Двери, ворота и тому подобное можно открывать и закрывать командами open и close. Эти же команды применимы к крышкам, шкафам, мешкам и т. п. Если что-то можно отпереть и запереть, проделайте это командами lock/unlock. Естественно, есть и волшебные порталы и прочие средства передвижения. Например, чтобы сесть на паром, совершающий регулярные рейсымежду стольным городом Bal Harbour и островом, надо набрать enter ferry. Но, пожалуй, самой интересной командой из команд перемещения является «охота» (hunt). По этой команде персонаж пойдет по следу моба или другого персонажа, чье имя или название указано в команде. Так, hunt innkeeper поможет любому заблудившемуся в Бал Харборе новичку найти трактирщика — а где трактирщик, там и трактир. Радиус действия команды растет пропорционально опыту персонажа, но применять ее надо с осторожностью: ведь объект охоты может оказаться агрессивным мобом или сидеть под водой, защищенный соответствующим заклятием. Поэтому при первых признаках опасности можно прекратить охоту командой nohunt.

Естественные надобности: как спать, есть и пить и что на себе носить

(rest, sleep, wake, stand, wear, wield, remove, grab, use, eat, drink, get, drop, give, put)

В Sloth II командную строку постоянно сопровождают три числа: здоровье персонажа (hp), его мана (ma) и количество ходов (mv), на которое он способен в данный конкретный момент времени. Когда мана оказывается на нуле, то персонаж не может больше использовать магию (пока мана заново не регенерирует). Ноль ходов значит потерю способности двигаться (встречается очень редко, обычно после долгих походов по труднопроходимому рельефу). Ноль здоровья обычно получается после вооруженного конфликта или встречи с монстром которого никто не ожидал, и означает, что персонаж смертельно ранен и потерял сознание (и без помощи скоро умрет). Если здоровье становиться равно -16, это значит, что персонаж мертв, а о смерти чуть ниже.

Для восстановления всех этих параметров можно воспользоваться магией. Однако гораздо проще и надежнее отдохнуть. Вообще-то и мана и здоровье регенерируются сами по себе в любом состоянии, но довольно медленно. Ускорить процесс можно, присев где-нибудь (rest). Еще лучше восстанавливает здоровье сон (sleep). Правда, со спящим персонажем нельзя разговаривать и к тому же он гораздо уязвимее для воров и чудовищ. Именно поэтому для сна и используются заведомо безопасные места, например гильдии и трактиры. Просыпается персонаж по команде «подъем!» (wake). К сожалению, с дисциплиной у искателей не все в порядке: проснувшись, они не вскакивают на ноги, готовые отразить вражеские наскоки, а просто садятся (то есть переходят в состояние, принимаемое по команде rest). Отдыхающий персонаж может разговаривать, есть и пить — но не обороняться, и для приведения его в боевую готовность надо скомандовать



«встать!» (stand). Из-за опасностей, с которыми может быть сопряжен отдых в неподходящем месте, большинство игроков отдыхают в трактире. Это место удобно еще и тем, что только там можно «сохранить игру»: когда персонаж снимает комнату в трактире командой rent, он выходит из MUD, но при этом у него сохраняется все то, что он добыл честным (или не очень) трудом: оружие, доспехи и прочие полезные предметы, которые теряются при выходе из игры командой quit!. Впрочем, если вам волей-неволей приходится спать на открытом воздухе, да еще и в относительно посещаемом месте, желательно выставить около группы бодрствующего сторожа, и лучше такого, чтобы мог видеть невидимое или чуять жизнь.

Чтобы снизить влияние агрессивной окружающей среды, персонаж может облачаться в доспехи и одежды. Надо сказать, что список различных средств защиты практически в любом MUD производит сильное впечатление своей обширностью и разнообразием: шлемы, ошейники, наручи, поножи, доспехи, плащи и пояса снабжены таким количеством магических свойств, что глаза разбегаются. Правда, персонажам новичков трудно извлечь выгоду из этого разнообразия: то, что они могут носить, определяется их первичным классом, а это значит, что персонаж, первичный класс которого — маг, не сможет одеть доспех до тех пор, пока не приобретет хотя бы первый класс воина, а некоторые волшебные предметы могут использовать только маги высокого уровня. Одежда и доспехи надеваются командой wear <название предмета>. Если набрать wear all, то персонаж автоматически попытается надеть на себя все «носибельные» предметы, которые у него с собой (естественно, нельзя носить два доспеха одновременно). Кроме того, элементами одежды считаются разнообразные ожерелья, амулеты и прочее хозяйство. Снять с себя какой-либо из предметов обмундирования можно командой remove <название предмета>, а снять все — командой remove all. Чем больше и чем лучшие доспехи надеты на вашего персонажа, тем меньше у него будет параметр ac (armor class). У полностью раздетого персонажа ac = + 10, чем больше он защищен (защитные заклинания тоже в счет), тем ac ниже, в идеале приближаясь к -10.

Для самозащиты используются не только пассивные средства. Арсенал, предлагаемый для сражений, также велик и разнообразен. И хотя на тип оружия, которым может пользоваться персонаж новичка, накладываются те же ограничения, что и на доспех, который этот персонаж может носить, достаточно просто заработать уровень воина (даже если класс и не является основным). Команда wield <название оружия> заставит персонаж взять это оружие в руку, чтобы в дальнейшем использовать его в бою. Если возникла надобность убрать оружие (обычно для того, чтобы заменить его на что-нибудь более мощное или более подходящее в изменившейся ситуации), то необходимо также воспользоваться командой remove <название оружия>. Основные параметры оружия — это наносимые повреждения (например, 3D6 означает, что будет выброшено три кубика от 1 до 6), а так же +hit и +damage, то есть насколько данное оружие помогает попасть во врага и насколько оно увеличивает его повреждения. Посмотреть на то, что носит персонаж, можно двумя способами: или уже упоминавшейся ранее командой look <имя своего персонажа>, или командой equipment (eq). Во втором случае будет выдан только список надетого снаряжения и используемого в

данный момент оружия, безо всяких комментариев по поводу здоровья и т. п. Кроме того, команда inv (inventory) покажет вам, что вы в данный момент несете в руках, а если в руках есть какие-нибудь containers наподобие мешка (bag), то заглянуть в них можно при помощи команды look in <container>. Так, если look in bag, то вы увидите все, что в вашем bag лежит.

Имейте в виду, некоторые действительно серьезные доспехи и оружие могут требовать от вас не начальных, а продвинутых уровней соответствующих классов. Хотя в начале игры такие предметы вряд ли вам попадутся.

Если предмет не оружие, но тем не менее вы хотите взять его в свободную руку (фонарь, например, или волшебную палочку), воспользуйтесь командой grab <название предмета>. Если же вы захотите использовать волшебный посох (staff) или палочку (wand), которые держите в руке, используйте use <название посоха> или use <название палочки> <цель>. Магия посоха применяется на все вокруг, а магия палочки — на конкретный объект.

Само собой разумеется, что время от времени даже героям приходится есть и пить (когда вы голодны или испытываете жажду, вам скажут: you are hungry\you are thirsty — рекомендуется сразу решить вопрос, так как иначе скорость восстановления здоровья, маны и движения резко понизится), поэтому рекомендуется постоянно носить с собой запас еды и воды. В качестве еды чаще всего используются рационы (iron rations), а воду обычно носят с собой в бочонке (barrel), не рассчитывая на то, что поблизости окажется фонтан или ручеек. Команды, используемые для еды и питья, очевидны: стоит набрать eat <имя предмета> и персонаж попытается съесть этот предмет; drink from <название емкости или источника воды> заставит героя выпить из этой емкости или источника. При этом и вода и еда должны находиться или в руках у персонажа, или в пределах той же сцены, что и герой.

Зачастую у вас возникает желание взять что нибудь, что лежит в пределах досягаемости. Для этого можно воспользоваться командой get <предмет>. При этом он перекочевывает из старого месторасположения в ваши руки. Можно делать get from <container>, таким образом предметы достаются из чего-либо, что может их содержать. Имейте в виду, что труп — он тоже container и «содержит в себе» предметы, так что приходится обычно get ... from corpse. Если в пределах досягаемости находится несколько предметов одного типа — к примеру, золотое, серебряное и железное кольца, то по команде get ring программа не сможет определить, какое именно вы хотите взять. Чтобы уточнить это, используйте обозначения 1.ring, 2.ring и 3.ring, а если вы хотите взять сразу все, применяйте get all.ring. Если вы хотите положить предмет в свой container, используйте put <предмет> in <container>, а если предмет вам больше не нужен и вы хотите бросить его прямо здесь, используйте команду drop <предмет>. Чтобы отдать предмет другому персонажу (можно даже спящему или мобу), используйте give <что> to <кому>.

Искусство поддерживать светскую беседу и вести себя в обществе

(say, tell, whisper, shout, emote)

MUD не был бы так привлекателен, если бы не давал возможность игрокам общаться друг с другом через своих персонажей. И если у игрока есть, что сообщить миру, к его услугам великое разнообразие способов сделать это.

Можно просто сказать, ни к кому конкретно не обращаясь: say <фраза>. Слова, произнесенные таким образом, услышат все персонажи, находящиеся в той же зоне. Очень удобно для вопросов вроде «А кто не хочет сахару или сливок?» разумеется, с поправкой на обстановку.

Можно обратиться к конкретному персонажу, где бы он ни находился: tell <имя персонажа> <фраза>. Такой разговор не услышит никто, кроме адресата, но ничего не выйдет, если он спит (в этом случае вам сообщат), или блокировал этот вариант общения командой notell (этой же командой включается и обратно), что не встречается практически никогда. Иногда возникают проблемы у персонажей, чьи имена совпадают с именами мобов в игре, к ним бывает «невозможно дозвониться». Однако мы думаем, что в ближайшем будущем эта проблема будет решена.

Можно посекретничать: whisper <имя персонажа> <фраза>. Здесь никто не сможет подслушать важный разговор — но при этом собеседник должен находиться рядом.

Можно проорать на весь MUD: shout <фраза>. Используя этот метод общения, стоит позаботиться о том, чтобы содержание фразы было достойным. Например «Спасите! Едят!» Чтобы новички не злоупотребляли этой полезной командой, и не засоряли эфир предсмертными жалобами и последними словами, командой этой можно пользоваться только начиная с пятого уровня, да и то не очень часто.

Кроме того, существуют два специальных канала — auction и gossip. Все сказанное на таком канале, услышат игроки во всем MUD — но только те, у кого данный канал на данный момент включен. Чтобы перевести канал в активный режим или наоборот, выключить его, применяйте команды auction или gossip без параметров. Чтобы сказать что-нибудь на канале, используйте auction <фраза> или gossip <фраза>. Канал auction предназначен для тех,кто имея лишние денежки, хотел бы приобрести что-то из ценных предметов (все полезные предметы в игре называются equipment, или, сокращенно, eq), а также для тех, кто, добыв нечто ценное, но не нужное ему на данный момент времени, хочет продать его подороже. Предмет выставляется на торги и тот, кто заплатит больше всех, договаривается о встрече с хозяином. Если у вас нет ни денег, ни лишних ценностей, лучше выключите этот канал, чтобы не засорять свой экран ненужным текстом.

Канал gossip предназначен просто для трепа, для тех, кто, путешествуя,любит поболтать о том о сем, похвастаться своими успехами, поделиться впечатлениями. На этом канале можно задавать вопросы, просить о помощи, если она недостаточ-

но срочная, чтобы использовать shout. Вы знаете, что о чем бы вы ни говорили через gossip, вы никому не помешаете. Вообще канал довольно интересный, но не всегда легко понять, о чем идет речь. Оба канала — не для новичков, доступ вы получите, лишь набрав несколько уровней. Всегда отключайте оба во время сражения.

Одна из самых удобных и часто используемых команд — grouptell, но она применяется только в группе, и о ней мы расскажем чуть ниже.

В одном из приложений мы привели также так называемые команды общения (socials). Их единственная задача — облегчить вживание в образ и создать уютную социальную атмосферу. С помощью социальных команд вы можете улыбнуться, потанцевать, скорчить рожу и т. п. Пользуйтесь ими активнее — это удвоит удовольствие от игры. Прочитайте приложение прямо сейчас, и вы поймете, как это просто и интересно. Но одна из команд — особенная, позволяющая создавать свои собственные эмоциональные конструкции. Эта гибкая и нетривиальная команда общения — emote <фраза, описывающая ваши действия>. К примеру, конструкция 'emote summons little white devil' приведет к тому, что окружающие увидят на своих мониторах следующее: Phantom summons little white devil (Phantom вызывает маленького белого дьявола). Никакого дьявола как объекта, конечно, в игре не возникает, но оцените, какая свобода самовыражения. Например, наш знакомый GraveDigger настроил свой клиент так, что после каждого убийства монстра он с помощью emote копал для него могилу. Да мало ли что еще можно придумать.

Огорчает то, что все социальные команды действуют только на персонажей, находящихся в той же комнате, что и вы. Нельзя никому улыбнуться на расстоянии, но, оказывается, можно послать улыбку. Просто используйте команду tell, но заключите текст в угловые скобки. Это не есть часть игры, а просто общепринятый стандарт. Tell Friend smile будет означать, что вы просите персонажа по имени Friend улыбнуться, а вот tell Friend <smile> он поймет, как будто вы улыбаетесь ему, присылаете улыбку. Например, когда ваш друг должен выйти из игры и уже направился в трактир, а вы хотите еще раз попрощаться с ним, пошлите ему, к примеру, <wave> (это значит помахать на прощание). Ему будет приятно.

Пособие по использованию личного оружия, или «Хороших моя сабля не секеть!»

(con, kill, recite recall, flee, aliases)

Даже самый начинающий персонаж может найти себе противника по силам (например, что-нибудь в городском саду), чтобы научиться основам сражения. Для этого надо не забыть вооружиться и забронироваться, насколько возможно, и правильно оценить свои силы: при встрече с мобом набрать con <название моба>. Если ответом на этот запрос будет сообщение вроде «Easy!» или «A perfect match!», то можно смело вступать в бой. Напасть на моба можно командой kill

<имя моба>. Впрочем, если персонажем уже освоены некоторые заклинания или боевые приемы, можно запустить в моба огненным шаром или рубануть мечом с особым финтом — моб в любом случае сообразит, что на него напали и будет защищаться.

Битва происходит в полуавтоматическом режиме. То есть если вы не будете ничего вводить, или просто потеряете связь (в Internet чего не бывает), или по вам ударит Lag (задержка с передачей информации может привести к летальному исходу и в любом случае очень раздражает), который, судя по местным легендам является отвратительным созданием в диапазоне от монстра до злого божества из Internet — то ваш персонаж будет с тупым упорством наносить удары тем оружием, которое он держит в руке. Чтобы применить заклинание, предмет или боевой навык, нужно ввести отдельные команды, про которые будет рассказано ниже, а также в приложении. Вообще все время игры в MUD подразделяется на тики (ticks), каждый из которых по умолчанию должен быть равен около 60 секунд. По прошествии тика как раз и происходит восстановление одной порции здоровья, маны и движения. Во время битвы время как бы меняет скорость, и хотя тики продолжают сменяться с той же быстротой, конфликтующие стороны атакуют друг друга один раз в раунд, который является существенно меньшим кусочком времени, чем тик. Если кому-то из бойцов посчастливилось иметь двойную или даже тройную атаку — соответственно они наносят врагу 2 или 3 удара в раунд. Магические же заклинания и специальные приемы применяются в любом случае раз в раунд. В принципе, вы можете ввести в MUD сразу много команд на применение, предположим, боевых заклинаний и вообще убрать руки с клавиатуры, MUD запомнит их и будет потихоньку по штучке применять, даже если пропадет связь. Но в данном случае, обеспечивая себе максимальную скорость и безопасность, вы теряете возможность немедленного вмешательства. Если, к примеру, понадобится срочно убежать (см. ниже), вы сможете это сделать, только когда выполнятся все введенные до этого команды.

Борьба не обязательно будет вестись до победного конца: некоторые мобы, если им приходится туго, могут сбежать, и тогда начинается преследование. То же самое может сделать и не рассчитавший свои силы персонаж, набрав команду flee. Однако flee — команда «для бедных»: во-первых, персонаж бежит, не разбирая дороги, и может легко заблудиться, во-вторых, он может в процессе бегства наткнуться на агрессивного моба со всеми вытекающими отсюда последствиями. Поэтому предусмотрительный искатель приключений всегда носит с собой «свиток возврата» (scroll of recall), который можно купить в лавке писца. Прочитав этот свиток командой recite recall, персонаж мгновенно переносится к Западным воротам Бал Харбора. Свиток можно применить не только на себя — если вы видите, что вашему другу совсем плохо, а у него нет такого полезного свитка, или на него, часом, применили заклинание молчания, при котором он никаких свитков прочесть не может, наберите recite recall <имя персонажа>, и он будет немедленно спасен. Имейте в виду — если вы не довели бой до конца, кто-то из вас сбежал, то моб-противник постепенно восстановит здоровье, но «запомнит» вас до конца жизни и будет «ненавидеть», то есть станет по отношению к вам агрессивным и всегда будет нападать. Правда, если он убежал сам, он некоторое время будет еще и «бояться», что по идее приводит к его автоубеганию при

вашем появлении. Имейте в виду, что команда flee имеет и второе назначение. Если вы сражаетесь в группе, а такое сражение длится обычно долго, вы можете при помощи flee выйти из боя, произвести необходимые действия (иногда можно успеть даже поспать) и вернуться обратно к друзьям.

Правда, в бою, особенно когда надо срочно «делать ноги», может просто не хватить времени для того, чтобы набрать recite recall. Чтобы обезопасить себя от такой возможности, новичку стоит как можно скорее научиться программировать сокращения команд — aliases. Формат: alias <сокращение> <полный текст команды>. Например, после выполнения команды alias rr recite recall, для того чтобы прочесть свиток возвращения, достаточно набрать rr. Sloth II позволяет запрограммировать двадцать сокращений, список которых вызывается командой alias. Сокращения могут использоваться сколь угодно долго, а если какое-либо из них уже не нужно или было неправильно запрограммировано, его можно стереть командой clear <номер сокращения в списке>. В процессе игры вы поймете, что правильное использование сокращений может сэкономить вам кучу времени и нервов. Однако, внутренние alias MUD нужно использовать, только если вы играете из-под голого telnet. Если вы используете MUD-клиент типа zMUD, программируйте все сокращения лучше внутри него.

Если же ни flee, ни recite recall вдруг не сработают, и персонаж все-таки погибнет, это неприятно, но не фатально: смерть в мире Sloth II — это обратимое явление. Даже если игрок не предпримет никаких активных действий по спасению своего героя, он воскреснет через некоторое время у Западных ворот. К сожалению, он потеряет половину своего опыта, что может быть чрезвычайно неприятно, имеет маленький шанс потерять целый уровень, выбранный случайно, да и все снаряжение при этом останется на трупе и через некоторое время сгниет вместе с ним, а некоторые типы мобов способны забирать предметы с лежащих рядом с ними трупов и присваивать их себе. Если же еле живой и голый персонаж попытается сам вернуть свое добро, то он рискует у своего трупа нарваться на сгубившего его в прошлой жизни, обиженного и весьма агрессивного моба. В такой печальной ситуации вам придется обратиться за помощью к более сильному игроку. Каждый из нас в один прекрасный момент оказывался в подобной ситуации, поэтому обычно вы не услышите отказа, разве что вас переадресуют к кому-то более сильному. Правда, желательно, чтобы обратившийся за помощью мог точно указать место, где с ним приключилась беда. Если очень сильно повезет, несчастного за то время, которое проходит между смертью и пробуждением у Западных ворот, может воскресить проходивший мимо клирик высокого уровня и почти всегда об этом будет заботиться лидер группы, где вы сражались. Некоторые, не надеясь на удачу, нарочно держат «про запас» еще один персонаж, единственной задачей которого является поиск помощи в подобных ситуациях, ведь ваше программное обеспечение обычно позволяет играть хоть в десять MUD одновременно. Однако искать помощь можно, только не выходя из трактира: иначе получится, что один и тот же игрок одновременно играет за двух персонажей, что строго-настрого запрещено, даже если один из этих персонажей мертв и к активным действиям не способен. Обычно вам нужно войти вторым персонажем в трактир, найти в списке who высокого клирика, которому доступно оживление, и обратиться к нему. Или сообщить кому-то из ваших друзей, что произошло, может

быть, у них найдется кто-то, кто согласится помочь в данной ситуации. Конечно, если ваш персонаж еще низкого уровня, никто не будет отвлекаться, чтобы восстанавливать его из мертвых, считается, что он ничего особого не потерял, а клириков высокого уровня очень мало. Хотя с доставанием потерянного оборудования помогут всегда.

Между прочим, если вам позарез нужно перенести свой (или чей-то) труп в безопасное место (чтобы робко спрятать, например, тело жирное в утесах), а этот тяжелый нагруженный труп вам не унести, воспользуйтесь несколько раз командой carve corpse. Ваш персонаж при этом будет открамсывать от трупа жирный ломоть, пока совсем ничего лишнего не останется. Оставшийся обрубок переносить намного проще (из вещей, кстати, ничего не пропало). Между прочим, оставшиеся куски (slices) можно выгодно продать в лавке —они годятся для некоторых эликсиров. А можно и съесть их, да-да. Если мысль о каннибализме совсем вам претит, разделайте на еду свежеубитую дикую утку. А хотите — бронзового голема. Как ни странно — его куски тоже съедобны.

Как уже упоминалось выше, правилами Sloth II запрещено нападать на персонажи других игроков. Однако из этого правила есть исключения. Например, можно убивать объявленных вне закона (за воровство, мародерство и убийство) персонажей. «Черный список» вывешивают в задней комнате Гильдии Приключенцев (Adventurer's Guild). Впрочем, если никто не заглядывает в эту комнату, зло так и окажется безнаказанным. Кроме того, время от времени устраиваются «ночи хаоса», когда на центральной площади Бал Харбора все дерутся против всех, а победителя местные боги награждают каким-либо полезным предметом. Убитые во время ночи хаоса персонажи тут же воскрешаются и могут продолжать поиски приключений без ущерба для имущества и опыта.

Игра в группе

(who, gwho, grouptell, group, follow, gname, gjob, assist)

Может создаться впечатление, что новичков в MUD не любят. На самом деле это далеко не так, и большинство ограничений направлено лишь на ограничение опасной самодеятельности молодых, неокрепших персонажей. Прежде чем действовать на свой страх и риск, новичку необходимо поднабраться опыта. Сделать это можно или под опекой более опытного игрока, или же в составе группы. Вообще довольно скоро вы поймете, что Sloth II создавался именно в расчете не на индивидуальные подвиги, а на сражения в слаженных группах.

Определить наиболее подходящего кандидата в опекуны можно с помощью команды who (она выдает длинный список персонажей, на данный момент участвующих в игре, с указанием их уровней, имени и титула). Попробуйте выбрать имя достаточно продвинутого игрока, которого и можно попросить о помощи (с помощью команды tell), после чего остается только ждать. Такие просьбы в порядке вещей, и обычно игроки стараются не отказывать — так что вероятность того, что вскоре в одной комнате с персонажем новичка появится персонаж более опытного игрока, довольно велика. Но имейте в виду, игрок может быть на данный момент просто занят, например, будучи важной составляющей боевой группы или даже ее лидером, или находится в слишком опасном месте. Если кто-

то отказывает вам в помощи, это не значит, что он недружелюбен. Просто у него могут быть другие дела. Если все же кто-то откликнулся на ваш призыв, достаточно набрать follow <имя игрока>, чтобы автоматически следовать за ним повсюду. Вообще вам в будущем немало придется пользоваться этой полезной командой, запомните ее.

Один из вариантов — когда очень мощные персонажи, которым некогда с вами особо возиться, применяют multy, то есть начинают следовать за вами с помощью команды follow. Затем они уходят, но вы продолжаете считаться их лидером, а они последователями, чисто формально конечно. За каждое совершенное ими убийство вы получите частичку опыта, как долю лидера. Не надо только пытаться объединить их в группу, ведь в этом случае система распределения опыта сразу изменится, и им станет невыгодно помогать вам. Если в начале вам будут помогать отдельные игроки (а при желании они могут помочь очень существенно), то по мере того, как вы будете все более и более самостоятельны, вам захочется самому добывать себе eq и xp (experience — опыт игрока, дается за победы над мобами, при накоплении определенного объема опыта его можно обменять на повышение уровня).

Лучший способ сделать это — присоединиться к группе. Прибиться к группе достаточно просто: достаточно спросить разрешения у лидера группы. Обычно новичкам не отказывают, тем более что члены группы получат за помощь вам дополнительный опыт, но присоединяться к группам мощных игроков может быть опасно — слишком серьезными могут оказаться встреченные ими опасности. В таком случае, впрочем, не сомневаемся, что вас вежливо предупредят. Список групп можно получить с помощью команды gwho без параметров. (Кстати, если набрать не просто gwho, а добавить в хвосте пробел, вы получите не список групп, а список персонажей, с тем лишь отличием от команды who, что здесь будет указано, находится ли данный персонаж в группе или в настоящий момент действует сам по себе. Это будет очень полезно, когда вы сами захотите стать лидером и будете набирать группу самостоятельно, а это надо делать путем задавания вопросов всем, кого вы хотели бы пригласить.) Чтобы примкнуть к группе, есть два варианта. Сначала в любом случае придите в ту же зону, где находится лидер. Затем либо вы говорите follow <имя лидера>, а он уже в свою очередь говорит group <ваше имя>, и вы оказываетесь в составе, либо вы сначала говорите group <ваше имя>, образуя группу из одного-единственного себя, а затем уже follow <имя лидера>, при этом группы сливаются автоматически, и вы сразу попадаете в состав. Как только вы попали в состав группы, вам становится доступна команда внутреннего разговора grouptell <фраза>. Все, что вы сказали таким способом, услышат все члены группы, где бы они не находились, даже если они спят. Обычно каждый новый участник, попадая в группу, вежливо здоровается по внутреннему (grouptell hi) каналу, и все также приветствуют его. Уходя, не забудьте также вежливо попрощаться и «поблагодарить за группу» (thanks for grouping). Все это часть этикета, и не стоит быть невежливым.

Ведет группу лидер. Все остальные следуют за ним (команда follow). Лидер выбирает цели, заботится о том, чтобы всем в его группе было хорошо, никто не потерялся и не умер, а если кто и умрет — задача лидера срочно найти кого-то,



кто может поднять его из мертвых. Лидер распределяет работы в группе, определяет порядок сражения. Главная работа в группе — это «танк» (tank), т. е. тот, кто будет отдуваться за всех, ведь обычно чудовище, на которое нападает группа, не раздает удары направо и налево, а сражается с тем, кто первый на него напал. Это и есть tank, пока он сражается, ему со всех сторон помогают друзья-воины, из-за их спин мечут огонь и лед маги (они называются blasters), вперемежку с заклинаниями применяя свое холодное оружие. Так как во время битвы tank постоянно теряет здоровье, его все время лечит healer, а если битва долгая, то после того, как у него кончится мана, в дело вступает второй, а то и третий healer. Если в группе есть сильный вор, то он становится backstabber — то есть пытается заколоть врага ударом в спину, отнимая у того изрядно здоровья, после чего обычно бывает спасаем (при помощи навыка rescue, о котором позже) тем самым танком. Если кто-то в группе имеет возможность применить Sanctuary (ополовинивая повреждения, получаемые танком), то он становится sancter — и его обязанность поддерживать sanctuary. Зачастую опытные клирики даже не принимают участия в битве — они просто спят на поле боя, чтобы активнее восстанавливать ману, иногда просыпаясь для восстановления sanctuary или мощного излечения. Конечно, никакую из жизненно важных работ новичок взять на себя не способен, но все равно за каждую победу группы, членом которой он является, он получит свою долю опыта, тем меньшую, правда, чем больше разница между его уровнями и уровнями остальной группы.

Вообще, когда вы сражаетесь в группе, только танк при начальной атаке будет использовать команду kill, все остальные, подключаясь к бою, будут командовать assist <имя персонажа>, то есть помогать ему в атаке врага, с кем он сейчас сражается. Разница в следующем. Если кто-то уже дерется с мобом и тут приходите вы, применяя kill, есть большой шанс, что моб переключится с первого противника на вас. А вот если вы беретесь помогать кому-то в его сражении, моб не прореагирует на вас как на новую опасность, и вы будете помогать, находясь в относительной безопасности. Правда, если группа переоценила свои силы и лидер командует 'all flee' (всем убегать), убегайте поскорее. Ведь тот, кто в настоящий момент сражается, знает — что когда сбежит он, моб переключится на других членов группы. Поэтому он будет оставаться как можно дольше, давая остальным возможность уйти. Затягивая отступление, вы подвергаете группу риску.

Название группы можно поменять командой gname <имя группы>, правда, это может делать только лидер группы, а вот обычный участник может с помощью команды gjob <строка> поменять комментарий, возникающий справа от его имени в списке группы. Обычно он используется для указания своей роли в группе, а вообще несет чисто информативную роль. Чтобы получить информацию о своей группе, используйте команду group без параметров.

Боги, демоны и другие...

Как известно, персонаж, достигший 40 уровня в каждом из своих классов, становится бессмертным. Как складывается его дальнейшая судьба, неизвестно нам, обычным смертным существам. Известно лишь, что там существует некая иерархия, что бессмертным позволяется создавать собственные уровни и приключения,

а также, что наиболее старшие из них являются высшими богами, которые могут иметь последователей и одаривать их божественным оружием и предметами. Подойдя к Восточным воротам, вы можете увидеть табличку, на которой перечислены имена всех богов и сила, пожертвованная им смертными. Если выйти из Восточных ворот и дойти почти до самой горы, то на север откроется path of temples — дорога храмов, идя по которой можно прийти к храму каждого из божеств. Внутри храма имеется табличка, в которой указаны все последователи данного бога и сколько на данный момент ими пожертвовано. Три персонажа, в данный момент возглавляющие список, могут при помощи worship попытаться вымолить себе у своего бога подарок — предмет божественной силы, после чего им приходится начинать все сначала. Собственно процесс жертвования происходит следующим образом — после того как персонаж кого-то убивает, перед ним остается лежать труп его жертвы. Труп обычно тщательно обыскивается в поисках полезных предметов и денег, после чего приносится в жертву командой sac corpse (sacrifice). В счет не идет, кому принадлежал труп — только количество имеет значение. Чтобы избрать себе бога изначально — просто придите в его храм с любым трупом в руках и пожертвуйте его там, и вы станете его последователем. Вот лично мой бог — это Nia, хотя можно было бы поклоняться и Jake.

Бал Харбор как пуп земли

Все приключения в Sloth II начинаются и кончаются в центральном городе, называемом Бал Харбор. Убитые персонажи воскресают у Западных ворот, более удачливые возвращаются к трактиру, чтобы снять там комнату, в лавках идет оживленная торговля, а в гильдиях толпятся желающие поднять уровень своего мастерства.

После первого старта (а также всякий раз после смерти) вы окажетесь у Западных ворот (West Gate). Попробуйте для начала осмотреться и осмотреть все окружающие предметы. На табличке (sign) приведено немного информации для новых игроков, а на доске объявлений, находящейся тут же, — куча объявлений, написанных игроками, которые вначале можно смело игнорировать — чтобы их понять, желательно поиграть подольше. В будущем, однако, приходите сюда почаще, так как все наиболее интересные события обычно находят свое отражение здесь. На этой доске вывешивают свои объявления зачастую боги и бессмертные, здесь объявляются дополнительные приключения (quests), когда на некоторое время образуется субигра, обладающая целью и сюжетом, направляемым воплотившимися богами, в ходе которой можно также получить очень интересные предметы, в обычное время недоступные. К сожалению, обычно quests создаются для игроков довольно высокого уровня. Вообще, чтобы прочесть что-либо, надо использовать команду read <номер в списке или название объекта>. Поднявшись на несколько уровней, вы и сами сможете вывешивать объявления на доску, написав их при помощи команды write.

Непосредственно Западные ворота ведут на запад от города (не очень удивительно, правда?). Кстати, буквально рядом, на юг от западных ворот расположен поселок кобольдов, в котором хорошо тренироваться новичкам, когда они уже сделали пару уровней на ежиках и змеях. Вообще же город можно покинуть еще

и через Северные ворота, которые ведут в довольно неприятные места, и через Восточные, где еще довольно долго можно путешествовать по безопасным пригородам, а также добраться до Пути Храмов, (Temple Path), чтобы избрать себе бога. На южном причале можно сесть на корабль, плывущий на Остров (Island) либо через частный причал ресторанчика Mermaid's Song попасть в подводное царство. В северо-восточном углу города открывается проход в городской сад, откуда можно попасть в несколько интересных зон, самая лучшая из которых, по нашему мнению, Греческий Лес (Greek Forest). Под городом простираются довольно обширные подземелья (Sewers), из которых, вполне возможно, тоже можно куда-то попасть. Над большинством улиц Bal Harbour имеется воздушное пространство, где можно летать и поглядывать свысока на проходящих внизу, а над самой статуей Идола (Idol) в центре площади находится длинный вертикальный воздушный туннель, поднявшись по которому можно найти висящую в воздухе платформу непонятного происхождения.

Главным местом в городе является трактир (Inn). Важность его обусловлена прежде всего тем, что только там можно «записаться» при выходе из игры, то есть сохранить все предметы, которые персонаж добыл в ходе путешествия. Сделать это можно командой rent (снять комнату). Если же выйти из игры командой quit! (что можно сделать в любом месте и в любое время), то все нажитое нелегким трудом пропадает. Со стороны это выглядит довольно забавно: персонаж исчезает, а все его вещи падают на землю и сразу же исчезают. Поэтому неудивительно, что все предпочитают начинать и заканчивать свои приключения в трактире. Но «бесплатных завтраков не бывает», и трактирщик в Бал Харборе вовсе не альтруист. Снять комнату стоит денег — порядка 150 монет, а персонаж начинающего игрока является в мир Sloth II голым и без средств к существованию. Приобрести эти средства можно несколькими способами: убить моба (маловероятно на низком уровне), попросить у более опытного игрока (вполне реально) или походить по городу, подбирая оставленные другими игроками предметы (обычно их оставляют в трактире и в прочих приметных местах) для того, чтобы потом продать их в одной из лавок.

Всего в городе четыре лавки — писца (scribe's shop), «колониальных товаров» (supply store), оружейника (weapons shop) и бронника (armor shop). Владельцем каждой лавки является моб, но, чтобы не поощрять в игроках нездоровой страсти к наживе, все владельцы лавок созданы прекрасными бойцами. Кроме того, помещения лавок объявлены безопасной зоной, где не действует боевая магия и бессильны навыки вора. Но за деньги к услугам искателя приключений в любой лавке предоставят широкий выбор товаров: свитки заклинаний — у писца; фонари, мешки, бочонки, украшения, пищу, одежду и некоторые ингредиенты для составления напитков — в лавке колониальных товаров, оружие — у оружейника и практически все виды доспехов у бронника (кроме лавок есть еще заведение алхимика (alchemist) и небольшой склад над гильдией магов, где можно приобрести магические эликсиры и предметы).

Ознакомиться с прейскурантом можно командой list. В списке, получаемом по этой команде, указывается название предмета и его стоимость в местной валюте. Для того чтобы купить понравившуюся вещь, необходимо набрать buy <название

предмета>. Если у персонажа достаточно денег, предмет перекочует ему в руки, о чем игрок будет проинформирован сообщением You get a <название предмета>. Если же денег окажется мало, его вежливо пошлют подальше.

Как уже говорилось, можно продавать предметы, которые по разным причинам не нужны персонажу в данный момент. Для этого необходимо, находясь в лавке, набрать sell <название предмета>. К сожалению, это не всегда срабатывает: во-первых, продать что-либо можно только в лавке соответствующего профиля (бессмысленно нести доспех на продажу писцу), а во-вторых, у владельца лавки может просто не оказаться денег. В последнем случае можно попытаться подойти попозже или подождать, пока в лавку не заявится богатый персонаж и не накупит себе множество полезных вещей, создав тем самым достаточный запас денег. Кроме того, при продаже надо быть очень внимательным, чтобы не продать что-нибудь нужное, ведь весь бизнес в Бал Харборе строится на том, что любую вещь продают процентов на пятнадцать дешевле, чем покупают, а торговаться нельзя. Кроме того, всегда есть риск продать за 20.000 то, за что на аукционе вы легко выручили бы все 200.000. Кстати, прежде чем продавать, вы можете оценить предмет командой value <имя предмета>, и хозяин лавки скажет вам, сколько он может дать за это.

Так как торговцы в лавках покупают практически все, а деньги начинающему персонажу нужны, то соблазн подбирать все, что валяется под ногами, очень силен, по крайней мере, на первых порах. И очень скоро нагруженный всякой всячиной новичок получает сообщение: 'you can not carry so many items' (ты не можешь носить такое количество предметов). Объясняется все очень просто: в Sloth II предметы по умолчанию носятся в руках, и не удивительно, что это ограничивает их количество и тяжесть. Выход из этого положения довольно прост: надо купить что-нибудь, куда можно эти предметы складывать (container). Это может быть сундук (chest), рюкзак (backpack) или простой мешок (bag), которым чаще всего и пользуются новички. Раздобыв мешок (например, купив его в лавке снаряжения), часть вещей можно положить в него: put <название предмета> in bag. Это позволит резко увеличить количество предметов, которые может таскать с собой персонаж, но не снимает ограничений на вес, уменьшить который можно, купив рюкзак (backpack). Кстати, рюкзак в отличие от мешка нельзя украсть (когда он надет). При этом необходимо помнить, что для того, чтобы продать вещь, ее нужно держать в руке. Поэтому поведение персонажа в лавке начинает сильно напоминать классическое «открывает кошелочку, достает сумочку, закрывает кошелочку» с поправкой на героическую фэнтези. И если достать предмет из мешка можно командой take <название предмета> from bag, то рюкзак предварительно надо снять (remove backpack), а сундук — открыть (open chest). Впрочем, случаи использования сундуков для переноски предметов можно пересчитать по пальцам.

Третья достопримечательность, которую рекомендуется посетить в городе после лавок и трактира, — это банк. В Sloth II возможности использования банка ограничены: можно положить деньги на счет (deposit <количество денег>), снять со счета (withdraw <количество денег>) и узнать баланс (balance). И хотя нет



никакого начисления процентов или игры на бирже (чем хвастают некоторые другие MUD), все равно банк очень полезен: деньги, которые персонаж положил в банк, никто не сможет украсть. Кроме того, они остаются на счету, даже если с самим персонажем приключилась мелкая неприятность (убили или съели). Не надо забывать и о том, что в Sloth II нет налоговой инспекции и банк Бал Харбора никогда не закроется — по крайней мере, пока существует сам Бал Харбор.

Впрочем, деньги играют в жизни персонажей Sloth II важную, но далеко не решающую роль. Как и во всех ролевых играх, очень многое зависит от уровней персонажа (levels) в его четырех классах, которые, в свою очередь, повышаются с набором опыта (xp или exp — experience points), приобретенного на просторах игрового мира. Повышение квалификации персонажа происходит далеко не автоматически: для того чтобы «переработать» накопленный опыт, необходимо посетить соответствующую гильдию и потренироваться. Очевидно, что гильдий всего четыре — по числу основных классов. Есть гильдия магов, клириков, воинов и воров, причем деления на «чистых» и «нечистых» нет, и персонаж может (и должен) в конце концов одинаково преуспеть в теургии, в магии, искусстве владеть мечом и воровстве. Процедура присвоения следующего уровня на редкость проста: достаточно подойти к возглавляющему гильдию мобу и набрать команду level gain. Достойным (то есть тем, кому позволяет накопленный опыт) тут же будет присвоен следующий уровень, причем из опыта будет вычтена сумма, потраченная на увеличение уровня, а недостойным — просто откажут. Следует иметь в виду, что чем дальше, тем больше XP требуется для перехода на следующий уровень, и рост в первых классах всегда дается легче, чем в последующих. Поэтому при посещении гильдии имеет смысл узнать, сколько очков осталось до следующего уровня (команда level), и постоянно смотреть их количество в процессе игры (score), помня о том, что XP убитого персонажа автоматически уменьшаются в два раза после его воскрешения, а значит, как только нужное количество будет накоплено, надо не мешкая бежать и менять его на уровни. В приложениях, кстати, будет приведена таблица, в которой отражено количество опыта, необходимое для получения уровней в каждом из классов.

В гильдиях можно не только повысить уровень, но и развить жизненно необходимые для каждого класса навыки (skills). Разумеется, в каждом классе они разные: у клириков и магов — заклинания, у воинов — боевые приемы, а у воров... у воров просто «воровские навыки». Чтобы получить список того, чему могут научить в гильдии, необходимо набрать practice. При этом вместе со списком навыков или заклинаний сообщается и о количестве тренировок (training sessions), которым располагает персонаж (при каждом повышении уровня он получает несколько тренировок). Для овладения тем или иным навыком или заклинанием из списка необходимо набрать practice <название навыка или заклинания>. Так как большинством навыков с первого раза не овладеть, команду эту приходится повторять до тех пор, пока не будет закончено обучение или пока не закончится запас тренировок (кстати, чем умнее персонаж, тем меньше тренировок ему требуется для изучения). Но даже если персонаж не смог выучить до конца заклинание, не беда: герои Sloth II не забывают даже частично выученный материал и могут окончить обучение, поднакопив опыта и вернувшись в гильдию чуть попозже.

Естественно, что кроме лавок и гильдий в Бал Харборе есть множество других мест, достойных посещения: библиотека, где хранятся описания множества областей игрового мира, почта, где за денежку игроки могут посылать письма один другому (send <имя> — написать и отослать, check — проверить наличие корреспонденции, receive — получить), стена для лазания, где можно потренироваться в альпинизме, комната медитаций, где игроки, недовольные своими показателями и доставшие reroll tokens, могут положиться на удачу и перекинуть свои характеристики и многое другое. Если выбросить любой предмет на свалке (dump), то он бесследно и навсегда исчезнет (поступайте так со своей почтой). Кроме всего прочего, в центре города стоит Idol с фонтаном, около которого можно всегда бесплатно наполнить свои емкости водой. Между прочим, у алхимика можно сварить себе волшебный эликсир (это вариант пользования сильной магией для немагических классов), а у кузнеца — перековать имеющееся оружие на новое. Впрочем, описывать эти сложные и редко применяемые действия мы не будем, кому нужно — разберетесь сами.

Кстати, подробную карту города и карту мира с описаниями всех областей вы также найдете в одном из приложений.

Кроме того, в обширном мире Sloth II, лежащим за стенами города, найдется немало мест, достойных посещения, так что перечисление их способно затянуться надолго и лишить исследование игрового мира многих привлекательных неожиданностей, которыми он так и кишит. Примером может послужить хотя бы приведенная ниже повесть, написанная на обрывке пергамента, найденном в трактире.

Дневник начинающего Авантюриста, или Рукопись, найденная в трактире (inn)

День первый

В город вошел через Западные ворота (впрочем, похоже, особого выбора у меня не было). Тщательно осматривался (look). В комнате под Западной башней, где я очутился, было довольно оживленно. Топтался патруль Красных Шарфов (Red Sash) — местный гибрид милиции, спецназа и кремлевских курсантов. Время от времени пробегали другие искатели приключений, которых легко было узнать по замысловатым именам, а также по тому, что на большинстве из них доспехи то жужжали, то светились — наверное, от переизбытка магии. Один из таких остановился поблизости. Имечко у него было еще то — Джаггернаут. Сравнил его с собой (look Juggernaut; look me). Мало того, что у него здоровья и маны на десятерых меня хватит, так я еще вдобавок гол, бос и безоружен. Впрочем, Джаггернаут оказался неплохим парнем — выделил мне с барского плеча кинжал, мешок (bag), несколько сухих пайков (iron rations) и сапоги, да к тому же еще и объяснил, как ими пользо-



ваться. Сапоги я надел (wear boots), кинжал взял наизготовку (wield dagger), один паек съел (eat ration), а остальные положил в мешок. Потом Джаггернаут предложил мультиться (multi). На всякий случай отказался. Почитал объявления (look board). Ничего интересного, а большей частью все непонятно. Хорошо еще, что для таких, как я, специально описаны правила поведения: персонажей других игроков не убивать (да куда мне!), прежде, чем ввязываться в драку со всеми остальными, следует оценить силы противника (consider hedgehog, например, если противник — ежик). Выходить из игры можно только в трактире, сняв комнату (rent), не то рискуешь вернуться в игру без вещей и денег. Найти трактир оказалось легко. Достаточно было пойти по следу трактирщика (hunt innkeeper) — и после быстрой прогулки по улицам Бал Харбор я оказался на месте. К несчастью, оказалось, что аренда тоже стоит денег, но, на мою удачу, кто-то из игроков более высокого уровня оставил прямо на полу трактира ненужный ему короткий меч (short sword) и наручи (iron sleeves). Поэкспериментировав немного и с тем и с другим, я понял, что толку от них пока никакого: мне не хватало опыта воина, чтобы правильно надеть наручи или воспользоваться мечом. Поэтому я решил их продать. Кузнеца я нашел быстро — его заведение находилось к югу от трактира и представляло собой кузницу, к которой справа и слева были пристроены лавки — в одной продавалось (и покупалось) оружие, а в другой — доспехи. Ознакомившись с ассортиментом (list), я попытался продать наручи (sell sleeves) и был приятно удивлен, когда сын кузнеца, заведовавший лавкой, отсчитал мне за них 3500 монет. Обогатившись, решил не испытывать судьбу и отправился прямиком в трактир, где и снял комнату (rent).

День второй

Похвалив себя за то, что предусмотрительно запасся картой, я отправился на поиски приключений, славы и денег, горя желанием опробовать кинжал. К сожалению, все портила моя полнейшая неопытность в военном деле, да и магом я пока был только по названию. Поэтому ни торговцы, ни наемники при ближайшем рассмотрении оказывались мне не по зубам. Увлекшись выбором первой жертвы, я не заметил, как вышел за город и оказался в парке. Здесь мне впервые попался противник моего уровня (A perfect match!). Им оказался ежик. Вздохнув (sigh), я вступил с ним в бой (kill hedgehog). Действительно, с ежиком мы были одного уровня. Нанося друг другу слабые удары, больше похожие на щекотку, мы кружились по поляне. Спустя некоторое время, окончательно защекотанный, измотанный ежик решил положить конец этому издевательству и откинул лапки. Осмотрев его тело, я не нашел ничего полезного. Утешая себя тем, что приобрел опыт (150 eXperience Points, или XP), и окрыленный первым успехом, я пошел дальше. В следующие полчаса мне удалось одолеть только безобидную травяную змею. Судя по всему, здесь активно тренировались новички вроде меня: даже напряженно вглядываясь в заросли (scan), я долго не мог никого обнаружить. Поэтому, когда мне попался очередной еж, я напал на него, не задумываясь. И, как оказалось, совершенно зря. Мои предыдущие противники изрядно потрепали мое здоровье, которое с

самого начала не было богатырским, и спустя некоторое время я уже лежал в бессознательном состоянии со здоровьем на нуле, а кровожадный еж уныло пинал и рвал мое неподвижное тело. Кончилось все это грустно. Я помер. Правда, не навсегда.

День третий

Очнулся я у Западных ворот без оружия и без всего имущества. Даже приобретенный опыт за время моего пребывания на том свете уменьшился почти вдвое, но это все же был опыт. Поэтому я решил, что имею полное право на титул «Смерть ежикам!» (title Death to hedgehogs!). Любуясь тем, как смотрится мое имя на фоне имен остальных игроков (who), я вдруг обнаружил, что мои раны болят гораздо слабее и заживают прямо на глазах. Оказалось, что один из более опытных игроков решил позаботиться обо мне и залечил мои раны. Добровольного лекаря звали Газу (Gazoo). Я поблагодарил его (tell Gazoo thanks) и несмело улыбнулся (smile Gazoo). Мы разговорились. Я рассказал о проблемах с ежиками, и он предложил помочь мне освоиться. На этот раз я отказываться не стал. Для начала мы направились в лавку, где продавалось снаряжение. Мой провожатый проталкивался сквозь толпу на улице с легкостью и быстротой, свидетельствующей о немалом опыте. Мне же оставалось только следовать за ним (follow Gazoo). Многие предметы, выставленные на продажу в лавке, были хорошо знакомы и понятны. Некоторые казались загадочными, а от одного вида других слегка подташнивало. Несмотря на это, в лавке толпилось несколько искателей приключений различных уровней. Придирчиво осмотрев предлагаемые товары, Газу заплатил за бочонок с водой (barrel), мешок (bag), несколько рационов и фонарь. Пока он занимался покупками, я подобрал валявшийся на полу собачий ошейник (silver dog collar) и примерил его (wear collar). К моему удивлению, ошейник подошел. Застыдившись, я уже хотел снять его, когда заметил у одного из клиентов на шее такой же. Другой же вообще гордо носил кошачий ошейник. Я успокоился.

Тем временем Газу довольно решительно пополнил мои запасы полезных вещей. Проведя инвентаризацию (inv), я обнаружил, что снова являюсь счастливым владельцем пары башмаков и кинжала, а еды и воды мне хватит надолго. Правда, часть воды тут же пришлось выпить (drink from barrel): ведь за все время моих злоключений я так и не попил ни разу — не нашел места. Затем мы направились через площадь Идола к кузнице, сделав остановку у фонтана, украшенного фигурой получеловека-полурыбы. Здесь Газу наполнил водой свою флягу, а я на всякий случай долил бочонок (fill barrel from fountain). В лавке оказалось, что я по-прежнему не способен носить доспех, зато не возникло проблем с рукавицами. Промучившись некоторое время за примеркой различных типов доспехов, мы пришли к выводу, что маг низшего уровня может носить только хламиду, которой, разумеется, в прейскуранте не оказалось. Получался замкнутый круг: чтобы надеть доспех, надо поднять уровень, а чтобы поднять уровень, надо хоть какой-то доспех носить, а не то сожрут. Впрочем, как оказалось, из такой ситуации есть довольно простой выход —

разумеется, при условии, что тебе кто-нибудь помогает. Узнав, что мой первичный класс (primary class) — маг, Газу повел меня в северо-западную часть города, где — как я уже знал по карте — одной из главных достопримечательностей была гильдия магов.

Вскоре я понял, что запоминать дорогу бессмысленно: мой провожатый несся по улицам сломя голову, не обращая внимания на окружающих, и я еле поспевал за ним. Гильдия магов оказалась двухэтажным зданием, на первом этаже которого вокруг Верховного мага (Archmage), сияющего ровным светом (ватт этак на 75), постоянно толпились местные обладатели магических талантов, обучаясь новым заклинаниям и пытаясь выйти на новый уровень мастерства. Следуя советам Газу, попытал счастья и я (gain level). Как и следовало ожидать, это ничего не дало: моего опыта явно не хватало. Тогда я вежливо поинтересовался у Верховного мага, а сколько же мне, собственно, этого опыта нужно для того, чтобы выйти хотя бы на первый уровень. Оказалось, что не так уж и мало — около 4000 XP, или почти 27 ежиков. Моя нелюбовь к местной разновидности этих колючих созданий была велика, но не настолько же! Но Газу, которому я сообщил эту грустную новость, огорчаться не стал, а повел меня в джунгли.

Попасть в джунгли оказалось легко: от Западных ворот туда вела прямая дорога, однообразие которой изредка нарушали брошенные кем-то предметы. Я подобрал два щита — на продажу и уже прикидывал, сколько смогу за них выручить, когда дорога неожиданно нырнула в заросли. Единственным признаком цивилизации, кроме самой дороги, здесь служил плакат с недвусмысленным содержанием: «прямо пойдешь — голову потеряешь». Однако Газу пошел прямо, и мне ничего не оставалось делать, как, пожав плечами (shrug), последовать за ним. Мы блуждали между громадными деревьями довольно долго, пока, наконец, не наткнулись на полянку, на которой пышным цветом цвело плотоядное растение высотой с меня. На местном языке оно называлось мухоловкой (flytrap). Строго-настрого приказав мне не лезть, Газу набросился на мухоловку. Бой продолжался недолго. Когда мухоловка оказалась смертельно раненной, он отошел в сторонку и дал мне добить многострадальное растение. Позже я узнал, что прием этот носит название «прибивание» (mort): так как опыт получает только тот, кто наносит смертельный удар, то более опытный игрок, проделав необходимую подготовительную работу, предоставляет это почетное право новичку, который в полной безопасности получает даже не снившийся ему опыт.

Прикончив подобным образом еще пару мухоловок, я набрал достаточно опыта, чтобы заработать как минимум один уровень в гильдии магов, и Газу повел меня назад. Вернувшись в гильдию, я снова робко попросил Верховного мага присвоить мне очередной уровень (gain level). На этот раз моя просьба была удовлетворена, причем приобретенного опыта хватило не на один, а на два уровня! Убедившись, что я все сделал правильно, Газу показал, как надо учить заклинания: само собой, для этого требовалось практиковаться (practice). Пока я мог позволить себе всего четыре урока, которые и потратил на изучение простейшего атакующего заклинания «волшебная стрела» (practice «magic missile»).

Позаботившись таким образом о моем дальнейшем существовании в качестве мага, Газу отвел меня в лавку писца (scribe), находящуюся неподалеку от гильдии. Там он купил мне «свиток возвращения» (scroll of recall). Заклинание, записанное на свитке, было одноразовым, но очень полезным: в любой момент боя или просто безнадежно заблудившись, достаточно было прочитать его (recite recall), чтобы очутиться у Западных ворот. В лавке писца мы и расстались с моим гидом и спасителем. Он отсыпал мне на прощание пять тысяч монет и ушел продолжать какой-то свой квест. Я же, посчитав, что с меня на сегодня хватит, отправился искать трактир (hunt innkeeper), где и снял комнату, рассудив, что отдых не повредит даже магу второго класса...

(на этом рукопись обрывается. Судя по следам на свитке, маг второго класса пришелся по вкусу какому-то гигантскому насекомому в джунглях).

Несколько мелочей, полезных и бесполезных...

Если вы хотите знать, кто еще из персонажей, кроме вас, находится в данной игровой области, воспользуйтесь командой where — она перечислит всех и напишет, в какой зоне кто находится. А если вам нужен конкретный человек, укажите where <имя>, и вам скажут, где же он находится.

Довольно бесполезные, на наш взгляд, команды weather и time всегда снабдят вас информацией о том, какая стоит погода и сколько сейчас времени по местным часам.

Довольно полезная команда push <кого> <направление> позволяет (при наличии достаточной силы, да и множество пунктов движения расходуется) вытолкнуть персонажа или моба в выбранном направлении или даже пихнуть его в портал. Иногда это полезно, например, чтобы сгонять мобов в подходящие группы или, наоборот, выталкивать из зоны лишних. Мобы не обижаются.

Если воспользоваться командой last player <имя>, можно посмотреть, насколько давно персонаж с таким именем заходил в игру, его уровни и титул.

Команда color включает/отключает использование цветов, если, конечно, ваш терминал их поддерживает.

В игре предусмотрена довольно удобная help-система. Хотя практически все, что там имеется, более подробно изложено в этой книге, на всякий случай запомните, что команда help вызывает главный help-экран, а любой из анонсированных там разделов можно просмотреть с помощью help <название раздела>.

У всех начинающих игроков возникает вопрос — а откуда же в конце концов берутся все замечательные предметы и оружие, которые используются в игре. Ведь количество игроков все время увеличивается? Ответ прост — предметы время от времени случайным образом появляются у мобов. У каких именно —



смотри список снаряжения на прилагающемся компакт-диске или на HomePage. Частота появления совершенно разнообразная — мне многократно приходилось забирать root amulet с поверженного шамана гноллей, но всего один раз — нож голубого стекла у короля зомби и ни разу плащ у мудреца кобольдов.

Каким образом получается так, что одна команда игроков дочиста уничтожает мобов в одной из областей, потом приходит другая и видит лишь картины уничтожения, а третья снова находит массу доступных для уничтожения врагов? Для каждой популяции врагов имеется время в течение дня, когда все они восстанавливаются. Опытные игроки знают это время и используют это знание, чтобы прийти в нужное место первыми. Неопытные могут нарваться на восстановившуюся неожиданно популяцию и умереть некстати.

Для того чтобы посмотреть все возможные характеристики персонажа, включая то, какие магические силы на него в данный момент оказывают влияние, используйте команду score. Практически все появившиеся параметры мы уже объяснили, кроме: возраст — это интуитивно понятно; общее время игры — сколько вы играете суммарного времени; параметры — Str (strength — сила), Int (intelligence — ум), Wis (wisdom — мудрость), Dex (dexterity — ловкость), Con (constitution — сложение).

Этих параметров вы не увидите до тех пор, пока не достигнете 8 уровня в любом из классов. Эти характеристики связаны сложными формулами со всеми действиями вашего персонажа, но оставим высшую математику на потом. По крайней мере, интуитивно понятно, что маг нуждается в мудрости и интеллекте, а воин — в силе и сложении и т. д., и если у вашего мага ум равен 8, то срочно надо что-то предпринимать. А предпринять можно только две вещи — либо выбросить персонажа и начать заново, либо найти и применить reroll tokens — довольно редкая и дорогая вещь, использование которой приводит, кроме прочего, к случайным результатам. Некоторые игроки настолько стремятся получить идеальные характеристики, что способны по многу раз начинать игру заново.

So you want to be a wizard?

Главное умение священников и магов — учить и применять заклинания. Как мы уже говорили, после приобретения каждого нового уровня игрок получает несколько practice sessions (тренировок), которые он может затем потратить на заучивание заклинаний (prac <название заклинания>). Чем умнее маг, тем меньше тренировок ему понадобится для обучения. Естественно, глупому воину заучивать заклинания будет сложнее. Полезный трюк — перед обучением надеть на себя что-нибудь, что увеличивает ум, в этом случае можно сэкономить тренировку-другую. Чтобы применить заклинание, необходимо набрать cast '<имя заклинания>' либо cast '<имя заклинания>' <цель>. Это можно сделать как в бою, так и в мирное время. Имейте в виду, что названия заклинаний ВСЕГДА нужно заключать в одинарные кавычки (') иначе они не будут восприняты.

Не учите все заклинания подряд, все равно все не выучить — не то вам может не хватить тренировок на что-нибудь действительно нужное. Помните, что зачастую новое боевое заклинание полностью отменяет потребность в предыдущем.

Помните, что в списке заклинаний, приведенном ниже, указана МИНИМАЛЬНАЯ мана, необходимая для применения заклинания. Дело в том, что когда вы только что заучили заклинание, его мана будет существенно выше, может быть, даже в несколько раз. Как только вы перейдете на следующий уровень, цена применения станет немного ниже и т. д. Буквально через несколько уровней она стабилизируется на минимальном уровне и ниже не упадет никогда. Поэтому не торопитесь сразу перенастраиваться на новые разрушительные силы. Еще парочку уровней старые силы будут для вас выгоднее по соотношению цена/повреждения.

Имейте в виду, боевые заклинания непосредственного действия (типа fireball или Magic Arrow) нельзя использовать против персонажей, как бы вам того ни хотелось. Из облака вылезет демон и отвесит вам пощечину, а заклинание все равно не сработает. Заклинания типа усыпления (sleep), замалчивания (silence), зачарования (charm person) и т. п. можно применять против персонажей, но после этого вы обьявляетесь вне закона, и кто угодно может убить вас. Кстати, в состоянии вне закона, пока оно не закончится, нельзя сохраняться в трактире,

Рассмотрим подробнее, что может являться целью заклинания. Некоторые силы можно применять исключительно на себя. Некоторые — только на предметы. Некоторые — на себя, любого персонажа, моба или предмет. Часть заклинаний применяются на всю группу, членом которой является данный персонаж. Самая сложная группа сил — заклинания атаки на всю зону (area spell). Если вы используете, к примеру, fireball, вы должны указать ему в качестве параметра цель, в которую он и полетит. Однако, если вы будете использовать Meteor Swarm, который является area-версией fireball, бьющей 'по площадям', вам не нужно указывать никаких параметров. Если, скажем, ваша группа пришла в зону, где находится 10 ежиков, и вы применили meteor swarm, каждый из ежиков получит по персональному fireball и немедленно умрет. Если же вы и ваша группа вступили в сражение с тремя русалками, а четвертая плавает здесь же, но не вступает в бой, то применение meteor swarm направит fireball только в сражающихся русалок, оставив четвертую в стороне. Если же вы выйдете из боя командой flee, а потом снова вернетесь к вашим сражающимся друзьям и примените meteor swarm, fireball достанется всем мобам, а русалка, которая была в стороне, немедленно нападет на вас. А вот если, вернувшись после flee на место битвы, вы обнаружили там чужого персонажа, с интересом наблюдающего за сражением — применить meteor swarm на всех у вас уже не выйдет — ведь чужак не из вашей группы, поэтому meteor swarm зачислит его в свои цели, а применять боевую магию против персонажей нельзя. Впрочем, если вы снова присоединитесь к битве, можете применять ms.

Большинство заклинаний разового воздействия, но некоторые из них накапливаются. То есть если регулярно применять заклинание полета или дыхания под водой, то его действие никогда не закончится. А вот заклинание каменной шкуры нужно применять заново, только когда предыдущее потеряет силу — иначе просто потратите ману впустую.

Одно из главных сокровищ мага — его волшебные камни. Дело в том, что есть альтернативный путь применения заклинаний — их можно предварительно «запомнить» при помощи mage stones, потратив дополнительную ману на отдыхе, а

затем в бою их применение не будет стоить вам никакой маны. Это может существенно расширить боевые возможности мага. К сожалению, эта возможность ограничена: чем выше Int (ум), тем больше заклинаний можно запомнить таким образом. При Int=18 вы сможете запомнить максимум — 6 заклятий.

Чтобы запоминать заклинания, вы должны находиться в состоянии rest (отдыхая в сидячем положении) и держать камни в inv, а не в контейнере любого вида. Для начала наберите mem clear — это очистит память для новой перезаписи. Затем наберите mem <'название силы'> (к примеру, mem 'fireball') для каждой силы, которую вы хотите запомнить. При этом, конечно, потратится мана. Если затем в бою вам надо применить это заклинание, мана будет взята из камня, не из вашего запаса. Чтобы посмотреть, какие заклинания на данный момент запомнены, наберите mem без параметров. Вам нужно иметь по одному камню на каждое заклинание, которое вы хотите запомнить, и, конечно, они многократного использования.

Магические камни (Ioun Stones) бывают четырех видов, чем мощнее, тем реже и дороже.

Имя камня	**Ключевое слово**	**Уровни заклятий, которые позволяет запоминать**
Lavendar Rhomboid	mageone	1 – 9
Blue Spherical	magetwo	1 – 19
White Spindle	magethree	1 – 29
Lavendar Ellipsoid	magefour	1 – 40

Последнее ограничение — вы не можете использовать одновременно более трех камней одного типа.

Берегите свои камни, старайтесь найти побольше — они чрезвычайно полезны. Но если вы существенно поднялись в уровнях и ваши старые игрушки вам стали не нужны — подарите их начинающему магу — у вас станет на одного друга больше.

Заклинания мага

Уровень	Наименование	Мин. мана	Уровень	Наименование	Мин. мана
1	magic missile	5	13	magic rope	25
1	ventriloquate	5	13	energy drain	35
2	detect invisibility	5	14	charm person	50
2	detect magic	5	14	sleep	35
2	phase door	25	14	spark shower	12
2	faerie fire	5	15	fireball	15
3	chill touch	8	16	water breathing	10
4	invisibility	5	17	silence	15
4	web	15	17	stone skin	15
5	armor	5	17	chain lightning	15
5	burning hands	10	18	gate	90
6	locate object	20	19	prismatic spray	17
6	dispel magic	5	20	ice ray	15
6	familiar	35	21	meteor swarm	20
7	shocking grasp	12	24	detect poison	5
7	strength	25	25	sense life	5
7	resist fire	12	26	detect evil	5
7	resist cold	12	26	ice storm	25
8	teleport	65	28	disintegrate	20
8	blindness	5	29	mass fly	40
8	freeze	8	29	mindbar	20
9	lightning bolt	15	30	word of recall	35
9	fly	12	31	create food	5
9	infravision	10	31	create water	5
9	magic lantern	5	31	cure light	15
10	control weather	25	32	lloyds beacon	20
10	hellfire	10	34	demon bind	35
11	colour spray	15	36	cure normal	12
11	mass invisibility	20	36	firewind	25
12	curse	20	38	cure serious	14
12	enchant weapon	100			

Заклинания клирика

Уровень	Наименование	Мин. мана	Уровень	Наименование	Мин. мана
1	armor	5	12	call lightning	15
1	cure light	15	12	remove curse	5
1	turn undead	50	12	mindbar	20
2	create water	5	13	control weather	25
2	detect poison	5	13	silence	15
2	magic lantern	5	14	flame strike	12
3	create food	5	15	cure serious	14
3	detect magic	5	16	refresh	20
3	resist fire	12	17	curse	20
3	resist cold	12	17	sanctuary	75
4	cure blind	5	17	fly	12
4	detect evil	5	17	regeneration	25
4	spiritual hammer	10	18	web	15
4	cure minor	8	19	vision	20
5	bless	5	19	animate dead	35
5	detect invisibility	5	20	cure critic	16
6	blindness	5	20	demon bind	35
6	protection from evil	5	21	gate	90
6	dispel magic	5	22	mobility	15
7	earthquake	15	25	heal	42
7	sense life	5	27	lloyds beacon	20
7	faerie fire	5	28	force field	35
8	summon	50	30	greater heal	55
9	remove poison	5	31	enchant weapon	100
9	water breathing	10	31	spell shield	12
10	dispel evil	15	33	locate object	20
10	cure normal	12	35	restoration	62
11	word of recall	35	36	raise dead	65
11	stone skin	15	38	mass invisibility	20
11	remove disease	25	39	mass fly	40

Animate Dead (Оживление трупа). Клирик 19

Применение	cast 'animate dead' corpse <тип мертвяка>
Накопление	Нет
Длительность	10 часов

Это заклинание оживит труп, создав мертвяка указанного типа. Уровень мертвяка определяется уровнем убитого существа. Существует несколько возможных типов мертвяков, например: скелет (skeleton), зомби (zombie), гуль (ghoul), вампир (vampire), лих (lich). Скелет является низшей формой мертвяка, а лих — высшей.

Armor (Доспех). Клирик 1, Маг 5

Применение	cast 'armor' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	24 часа

Заклятие «Доспех» улучшает класс доспеха персонажа (AC) на 2.0. См. также: Stone Skin.

Bless (Благословение). Клирик 5

Применение	cast 'bless' <цель или предмет>
Накопление	Нет
Длительность	12 часов, для предметов — вечно

Увеличивает защиту цели от заклинаний на 1 и усиливает атаку на 1. Благословение предметов пока ничего особенного не делает. Можно благословлять только предметы, в которых нет зла. Благословляемый предмет не может весить больше, чем по 5 фунтов за каждый уровень мастерства персонажа, сотворившего заклинание.

Blindness (Слепота). Клирик 6, Маг 8

Применение	cast 'blindness' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	2 часа

Заклинание может ослепить цель. Эффективность атаки и класс доспеха ослепленного персонажа ухудшаются на 4.

Burning Hands (Жгучие руки). Маг 5

Применение	cast 'burning hands' <жертва>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Атакующее заклинание, гораздо более эффективное, чем «ледяное касание» (chill touch). Бьет сильнее, чем тяжелая алебарда, но не уменьшает силу жертвы. См. также: Chill touch.

Call Lightning (Призвать молнию). Клирик 12

Применение	cast 'call lightning' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Заклинание использует «силы природы» для того, чтобы поразить цель молнией. Может использоваться только вне помещений и только во время дождя (или худшей погоды). См. также: Control weather.

Chain Lightning (Дождь из молний). Маг 17

Применение	cast 'chain lightning'
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Действует аналогично простому заклинанию «молния» (lightning bolt), но в отличие от него бьет по площадям, а не по отдельным целям. См. также: Lightning bolt.

Charm Person (Зачаровать). Маг 14

Применение	cast 'charm person' <жертва>
Накопление	Нет
Длительность	(432 / Разум зачаровываемого персонажа) часов

Невозможно зачаровать уже зачарованый персонаж и персонаж более высокого уровня, чем маг, произнесший заклинание. Маг не сможет воспользовоться этим заклинанием, если сам находится под действием аналогичных чар. Зачарованный персонаж будет всюду следовать за магом и не сможет напасть на него. Приказывать зачарованному персонажу можно с помощью команды order. См. также: Familiar.

Chill Touch (Ледяное касание). Маг 3

Применение	cast 'chill touch' <жертва>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Это заклинание мощнее, чем «Волшебная стрела», и примерно соответствует удару двуручным мечом. Кроме того, сила жертвы уменьшается на 1. См. также: Magic Missile.

Colour Spray (Цветные брызги). Маг 11

Применение	cast 'colour spray' <жертва>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Атакующее заклинание, более сильное, чем «Молния» (lightning bolt). См. также: Lightning bolt.

Control Weather (Управление погодой). Клирик 13, Маг 10

Применение	cast 'control weather' <better or worse>
Накопление	Да
Длительность	Действует мгновенно

Способно улучшить или ухудшить погоду. Например: cast 'control weather' worse заставит погоду испортиться.

Create Food (Сотворение пищи). Клирик 3, Маг 31

Применение	cast 'create food'
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Это заклятье мгновенно создает съедобный волшебный гриб, который надо тут же сорвать, а не то это сделает кто-то другой!

Create Water (Сотворение воды). Клирик 2, Маг 31

Применение	cast 'create water' <емкость>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Это заклятье мгновенно наполнит вашу емкость для воды (скорее всего бочку (barrel)) свежей водой.

Cure Light (Слабое излечение). Клирик 1, Маг 31

Применение	cast 'cure light' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Это заклинание и вправду лечит очень слабо. Много таких заклинанией потребуется для излечения последствий встречи с призрачным меченосцем (swordwraith). См. также: Cure Minor.

Cure Minor (Малое излечение). Клирик 4

Применение	cast 'cure minor' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

В среднем исцеляет в два раза хуже, чем «Обычное излечение». См. также: Cure Normal.

Cure Normal (Обычное излечение). Клирик 10, Маг 36

Применение	cast 'normal' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

В среднем лечит в четыре раза хуже, чем заклятие исцеления (heal). См. также: Cure Serious.

Cure Serious (Большое излечение). Клирик 15, Маг 38

Применение	cast 'cure serious' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Лечит чуть слабее, чем «Высшее излечение» (cure critic). См. также: Cure Critic.

Cure Critic (Высшее излечение). Клирик 20

Применение	cast 'cure critic' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

В среднем действует в два раза менее эффективно, чем заклятие исцеления (heal). См. также: Heal.

Cure Blind (Излечение слепоты). Клирик 4

Применение	cast 'cure blind' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Это заклинание исцелит персонаж, ослепленный при помощи заклятья слепоты (blindness), но не поможет в случае, если слепота была вызвана, например, проклятым предметом.

Curse (Проклятие). Клирик 17, Маг 12

Применение	cast 'curse' <цель или предмет>
Накопление	Нет
Длительность	7 дней, на предметах — вечно

Уменьшает силу атаки цели и сопротивляемость к парализации.

Demon Bind (Узы демона). Клирик 20, Маг 34

Применение	cast 'demon bind' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	3 часа

Это заклинание не позволяет магам пользоваться порталами, фазовыми дверями и заклинаниями возвращения. Особенно эффективно против мобов, обладающих волшебной силой, которые могут в решающий момент боя ускользнуть через фазовую дверь. Если уровень произнесшего заклинание ниже уровня цели, узы держаться не будут. Также против демонов, призываемых этим заклинанием, может помочь защита от зла (protection from evil). См. также: Phase door, Protection from evil.

Detect Evil (Распознать зло). Клирик 5, Маг 26

Применение	cast 'detect evil' <имя вашего персонажа>
Накопление	Нет
Длительность	По 5 часов за каждый уровень мастерства

Позволяет персонажу видеть алую ауру, окружающую враждебные существа и предметы. Сокращение: c 'detect e'.

Detect Invisibility (Распознать невидимость). Клирик 5, Маг 2

Применение:	cast 'detect invisibility' <имя вашего персонажа>
Накопление:	Нет
Длительность	по 5 часов за каждый уровень мастерства

Позволяет применившему видеть невидимые предметы и существа. Сокращение: c 'detect i'.

Detect Magic (Распознать магию). Клирик 3, Маг 2

Применение	cast 'detect magic' <имя вашего персонажа>
Накопление	Нет
Длительность	по 5 часов за каждый уровень

Это заклинание позволяет персонажу видеть голубую ауру, окружающую волшебные предметы и существа. Сокращение: c 'detect m'.

Detect Poison (Распознать яд). Клирик 2, Маг 24

Применение	cast 'detect poison' <цель, еда или питье>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Применив это заклинание на еду или питье (емкость с жидкостью), можно определить, отравлены ли они. Применив заклинание на персонажа, можно определить, отравлен ли он.

Disintegrate (Дезинтеграция). Маг 28

Применение	cast 'disintegrate' <жертва>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Превращает в пыль мелких чудовищ и наносит значительные раны крупным. Эквивалентно 30 хорошим ударам хорошим мечом. См. также: Ice Ray.

Dispel Evil (Разрушение зла). Клирик 10

Применение	cast 'dispel evil' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Действует только против злых существ. Если уровень произнесшего заклинания выше, чем уровень цели, то цели наносится 100 единиц повреждения (damage points). Если уровень цели выше, заклинание наносит вред персонажу, произнесшему его (до 4 единиц поражения за каждый уровень персонажа). См. также: Protection from evil, Detect evil.

Dispel Magic (Разрушение чар). Клирик 6, Маг 6

Применение	cast 'dispel magic' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Заклинание разрушает все заклинания, наложенные на цель в том случае, если уровень произнесшего его выше (или не более чем на два уровня ниже) уровня персонажа, наложившего чары.

Earthquake (Землетрясение). Клирик 7

Применение	cast 'earthquake'
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Это заклинание причиняет вред всем вокруг, кроме произнесшего заклинание персонажа. Величина вреда определяется уровнем мастерства произнесшего.

Enchant Weapon (Зачаровать оружие). Клирик 31, Маг 12

Применение	cast 'enchant weapon' <оружие>
Накопление	Нет
Длительность	Permanent

Заклинание зачарует любое не волшебное (не модифицированное) оружие. Под не модифицированным понимается любое оружие, которое не изменяет характеристики персонажа (например, быстроту или силу атаки). Единственным способом узнать, подходит ли оружие для зачаровывания, является полная идентификация. Зачаровывание изменяет оружие следующим образом: если уровень произнесшего заклинание меньше 25-го то характеристики увеличиваются на 1, если уровень 25-й или выше, то характеристики увеличиваются на 2.

Energy Drain (Перекачка энергии). Маг 13

Применение	cast 'energy drain' <жертва>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Не причиняет физического вреда, но в случае удачного применения жертва может потерять до 40 000 единиц опыта, четверть из которых перейдет магу, кроме того, маг получает часть здоровья цели. Берегитесь, ибо это заклинание есть зло.

Faerie Fire (Огонь фей). Клирик 7, Маг 2

Применение	cast 'faerie fire' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	24 часа

Это заклинание окружает цель слабо светящейся аурой, делает цель легко заметной и увеличивает шансы попасть в нее. Также увеличивает АС цели на 2.

Familiar (Ведьмин прихвостень). Маг 6

Применение	cast 'familiar' <жертва>
Накопление	Нет
Длительность	Более 48 часов

Это заклинание заставит низшее существо служить магу и выполнять его приказы (приказы передаются командой order familiar <приказ>). Чтобы переместиться к зачарованному существу, можно использовать врата (gate). Высшие существа не могут быть подчинены при помощи этого заклинания. См. также: Charm.

Fireball (Шаровая молния). Маг 15

Применение	cast 'fireball' <жертва>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Атакующее заклинание, более мощное, чем «Цветные брызги» (colour spray). См. также: Colour spray.

Firewind (Огненный ветер). Маг 36

Применение	cast 'firewind' <жертва>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Самое мощное из атакующих заклинаний прицельного действия. Чтобы по достоинству оценить наносимый им урон, рекомендуется попробовать на собственной шкуре 8).

Flame Strike (Огневое нападение). Клирик 14

Применение	cast 'flame strike' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Это заклинание призывает на цель ревущий огненный столб, причиняющий значительный ущерб ее (то есть цели) здоровью. Велична ущерба растет пропорционально уровню произнесшего заклинание.



Fly (Полет). Клирик 17, Маг 9

Применение	cast 'fly' <цель>
Накопление	Необходимо произнести несколько раз для достижения максимальной длительности
Длительность	20 часов

Это заклинание является практически единственным способом путешествовать в воздухе. Если оно кончается — персонаж падает, что никак не улучшает его здоровья. См. также: Mass fly.

Force Field (Силовое поле). Клирик 28

Применение	cast 'force field' <направление>
Накопление	Нет
Длительность	Зависит от обстоятельств

Заклинание создает силовое поле, перекрывающее вход (или выход). Например, ваш персонаж находится в комнате с одним выходом — на север. Вы не хотите никого пускать в комнату и набираете cast 'force field' north. Вход в комнату оказывается перекрыт, и этот барьер должен быть разрушен, прежде чем кто-либо сможет проникнуть в комнату. Мобы и персонажи других игроков могут преодолеть силовое поле — для этого им требуется несколько раз попытаться пройти в том направлении, которое перегораживает барьер. Чем выше уровень и сила моба или персонажа, тем скорее будет сломан барьер. Барьер нельзя ставить там, где нет выхода, и там, где что-нибудь (например, дверь) уже перекрывает выход.

Freeze (Заморозок). Маг 8

Применение	cast 'freeze'
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Аналог «Ледяного касания» (chill touch) с расширенным радиусом действия: поражает всех, находящихся рядом. См. также: Chill touch.

Gate (Врата). Клирик 21, Маг 18

Применение	cast 'gate' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	3 часа

Открывает врата между произнесшим заклинание и целью. Во время действия заклинания этими вратами может воспользоваться кто угодно в ту или иную сторону с помощью команды Enter Gate.

Greater Heal (Великое исцеление). Клирик 30

Применение	cast 'greater heal' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Лечит в полтора раза лучше, чем заклятие исцеления (heal). См. также: Heal.

Heal (Исцеление). Клирик 25

Применение	cast 'heal' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Восстанавливает здоровье цели почти полностью, за исключением 1d4 единиц. Максимум восстанавливаемых единиц здоровья не может превышать 100. Также излечивает слепоту. См. также: Cure blindness.

Hellfire (Адский огонь). Маг 10

Применение	cast 'hellfire'
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Версия «Жгучих рук», бьющая «по площадям». См. также: Burning hands.

Ice Ray (Ледяной луч). Маг 20

Применение	cast 'ice ray' <жертва>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Атакующее заклинание, на 20% более мощное, чем «Шаровая молния» (fireball), и, кроме того, уменьшает силу цели на 3. См. также: Fireball.

Ice Storm (Ледяной шторм). Маг 26

Применение	cast 'ice storm'
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Самое мощное атакующее заклинание в арсенале мага. «Ледяной луч» (ice ray) массового поражения. См. также: Ice ray.

Infravision (Инфразрение). Маг 9

Применение	cast 'infravision' <цель>
Накопление	Для достижения максимальной длительности должно быть произнесено несколько раз
Длительность	120 часов

Позволяет видеть некоторые детали обстановки (описание места, где находится персонаж), других персонажей и мобов при полном отсутствии освещения. Не позволяет видеть предметы.

Invisibility (Невидимость). Маг 4

Применение	cast 'invisibility' <цель или предмет>
Накопление	Нет
Длительность	24 часа, для предметов — вечно.

Делает цель невидимой для всех, кроме персонажей или существ, способных видеть невидимое. Улучшает класс доспеха персонажа на 4. Невидимка, напавший на кого-либо, сразу становится видимым. См. также: Detect invisibility.

Lightning Bolt (Молния). Маг 9

Применение	cast 'lightning bolt' <victim>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Атакующее заклинание, более мощное, чем «Шоковая хватка» (shocking grasp) См. также: Shocking grasp.

Lloyds Beacon (Бакен Ллойда). Клирик 27, Маг 32

Применение	cast 'lloyds beacon' <set или return>
Накопление	Нет
Длительность	Special

Это заклинание состоит из двух частей. Сначала бакен устанавливается в том месте, куда персонажу необходимо вернуться позже: находясь в нужной комнате нужно набрать cast 'lloyds beacon' set. Теперь персонаж может путешествовать куда угодно. Чтобы вернуться к бакену, достаточно набрать cast 'lloyds beacon' return — и это перенесет его в то место, где был установлен бакен. Персонажу разрешено ставить только один бакен, смерть персонажа или выход из игры приводят к исчезновению бакена. В некоторых местах это заклинание не действует.

Locate Object (Найти предмет). Клирик 33, Маг 6

Применение	cast 'locate object' <предмет>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Это заклинание позволяет определить, находится ли предмет в настоящий момент в игровом мире, и кто им пользуется. Если существует несколько одинаковых предметов, то выдается список. Количество предметов, которые можно найти одновременно, в два раза меньше уровня произнесшего заклинание.

Magic Lantern (Волшебный фонарь). Клирик 2, Маг 9

Применение	cast 'magic lantern'
Накопление	Нет
Длительность	Вечно (пока не будет убран)

Заклинание создает волшебный источник света и помещает его в список снаряжения персонажа, произнесшего заклинание. Свет будет гореть до тех пор, пока источник не будет убран из списка снаряжения.

Magic Missile (Волшебная стрела). Маг 1

Применение	cast 'magic missile' <жертва>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Это самое слабое атакующее заклинание. Наносит примерно такой же ущерб, как и хороший удар коротким мечом.

Magic Rope (Волшебная веревка). Маг 13

Применение	cast 'magic rope'
Накопление	Нет
Длительность	Зависит от уровня мага

Это заклинание создает светящуюся веревку, вскарабкавшись по которой маг может оказаться в комнате, надежно защищенной от всех чудовищ. Вместе с магом в это убежище может подняться еще несколько человек (количество определяется уровнем мага). Чтобы выйти из комнаты, достаточно спуститься по той же веревке.

Mass Fly (Массовый полет). Клирик 39, Маг 29

Применение	cast 'mass fly'
Накопление	Необходимо произнести несколько раз для достижения максимальной длительности
Длительность	20 часов

Заклинание позволяет летать всем членам группы, к которой принадлежит персонаж, произнесший заклинание. См. также: Fly.

Mass Invisibility (Общая невидимость). Клирик 38, Маг 11

Применение	cast 'mass invisibility'
Накопление	Нет
Длительность	24 часа

Заклинание делает невидимыми всех членов группы, к которой принадлежит персонаж, произнесший заклинание. См. также: Invisibility.

Meteor Swarm (Метеоритный дождь). Маг 21

Применение	cast 'meteor swarm'
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Заклинание «массового поражения» (вариация на тему «Шаровой молнии» (fireball)). См. также: Fireball.

Mindbar (Блокировка разума). Клирик 12, Маг 29

Применение	cast 'mindbar'
Накопление	Нет
Длительность	12 часов

Защищает произнесшего заклинание от попыток проникнуть в его разум с помощью магии. Настолько эффективно, что ограничивает его способность использовать аналогичные заклинания.

Mobility (Мобильность). Клирик 22

Применение	cast 'mobility' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	11 тиков

Заклинание увеличивает количество пунктов перемещения цели на 25. Не действует на скорость восстановления и на текущее количество перемещения. См. также: Refresh.

Phase Door (Фазовая дверь). Маг 2

Применение	cast 'phase door'
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Заклинание переносит мага в случайном направлении на расстояние, которое зависит от уровня произнесшего заклинание. Может использоваться в бою.

Prismatic Spray (Радужные брызги). Маг 19

Применение	cast 'prismatic spray'
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Вариант «Цветных брызг» (colour spray), бьющий «по площадям». См. также: Colour spray, Area_spells.

Protection From Evil (Защита от зла). Клирик 6

Применение	cast 'protection from evil' <имя своего персонажа>
Накопление	Нет
Длительность	24 часа

Этот заклятье защищает от «Уз демона» (Demon bind). См. также: Demon bind.

Raise Dead (Воскрешение). Клирик 36

Применение	cast 'raise dead' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

В случае удачи, мертвый персонаж другого игрока, на которого было направлено заклинание, воскреснет с 1 единицей здоровья. При этом заработанный опыт не теряется. Вероятность успешного воскрешения определяется телосложением (constitution) мертвого персонажа и мудростью (wisdom) воскрешающего клирика.

Refresh (Освежение). Клирик 16

Применение	cast 'refresh' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Под действием этого заклинания цель приободряется и восстанавливает утраченные ходы (movement points) — в среднем по 20 ходов за один раз.

Regeneration (Регенерация). Клирик 17

Применение	cast 'regeneration' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	21 час

Под действием этого заклинания персонаж чувствует себя здоровеньким и бодрым. Также увеличивается количество здоровья (hit points), восстанавливаемого за час.

Remove Disease (Убрать заразу). Клирик 9

Применение	cast 'remove disease' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Убирает заразу из организма цели. Здоровье при этом не восстанавливается.

Remove Curse (Снять проклятье). Клирик 12

Применение	cast 'remove curse' <цель или предмет>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Это заклинание может снять проклятье с предмета, который находится у персонажа, произносящего заклинание, или с другого персонажа (снимать проклятия с персонажей может только тот, кто их проклял).

Remove Poison (Убрать яд). Клирик 9

Применение	cast 'remove poison' <цель, еда или питье>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

К счастью, делает именно это. Убирает яд.

Resist Cold (Сопротивление холоду). Клирик 3, Маг 7

Применение	cast 'resist cold' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	2 часа

Заклинание позволяет пережить мороз, способный убить не защищенный заклинанием персонаж.

Resist Fire (Сопротивление огню). Клирик 3, Маг 7

Применение	cast 'resist fire' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	2 часа

Заклинание делает персонаж почти полностью нечувствительным к естественному огню и вдвое уменьшает потери здоровья зачарованного персонажа в «горячих» районах (в горящих помещениях и на лавовых полях, например). См. также: Resist cold.

Restoration (Восстановление). Клирик 35

Применение	cast 'restoration' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Исцеляет цель в два раза более эффективно, чем заклятье исцеления (heal). См. также: Heal.

Sanctuary (Убежище). Клирик 17

Применение	cast 'sanctuary' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	3 часа

Это заклинание вдвое уменьшает урон от оружия и заклинаний, наносимый персонажу во время боя.

Sense Life (Чуять жизнь). Клирик 7, Маг 25

Применение	cast 'sense life' <имя своего персонажа>
Накопление	Нет
Длительность	5 часов за уровень

Заклинание позволяет ощущать присутствие спрятавшихся существ. Невидимые существа и персонажи также считаются спрятавшимися. См. также: Detect invisibility.

Shocking Grasp (Шоковая хватка). Маг 7

Применение	cast 'shocking grasp' <жертва>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Атакующее заклинание, в полтора раза более мощное, чем «Жгучие ладони» (burning hands). См. также: Burning hands.

Silence (Молчание). Клирик 13, Маг 17

Применение	cast 'silence' <цель>
Накопление	Да, необходимо произнести несколько раз, чтобы достичь максимальной длительности
Длительность	14 часов

Успешное применение этого заклинания делает цель неспособной говорить и общаться каким-либо другим способом. Пораженный персонаж не может произносить заклинания, пользоваться каналами связи, позвать на помощь или прочесть свиток возвращения. Совет: если вы находитесь под воздействием заклятия Silence, вы можете общаться, используя команду Emote.

Sleep (Усыпить). Маг 14

Применение	cast 'sleep' <жертва>
Накопление	Да
Длительность	4 часа + час на каждый уровень мага

Цель заклинания засыпает. Может проснуться, только если будет атакована, если заклинание будет развеяно, либо если его время истечет.

Spark Shower (Дождь из искр). Маг 14

Применение	cast 'spark shower'
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Версия «Шоковой хватки», (shocking grasp), рассчитанная на массовое поражение. См. также: Shocking grasp.

Spell Shield (Щит заклятий). Клирик 31

Применение	cast 'spell shield' <цель> <количество маны>
Накопление	Да, до 120 единиц маны в одном щите
Длительность	В зависимости от внешних условий

Это заклинание создает вокруг цели светящуюся зеленую сферу, которая поглощает энергию вражеских заклинаний. Чем больше маны «вложено» в щит, тем он эффективнее и дольше держится. Каждое заклинание, поглощенное щитом, ослабляет его. Также сила щита уменьшается с каждым тиком, так что через некоторое время щит может пропасть сам по себе, даже если он не поглотил ни одного заклинания.

Stone Skin (Каменная шкура). Клирик 11, Маг 17

Применение	cast 'stone skin' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	24 часа

Это более мощная версия заклинания «Доспех» (Armor). Улучшает класс доспеха на 3, а не на 2, как Armor. См. также: Armor.

Spiritual Hammer (Молот духа). Клирик 4

Применение	cast 'spiritual hammer'
Накопление	Нет
Длительность	Вечно (пока не будет убран)

Заклинание создает волшебный молот, который может быть использован в качестве оружия, и помещает его в список снаряжения клирика. Молотом можно пользоваться до тех пор, пока он не будет убран из списка снаряжения.

Strength (Сила). Маг 7

Применение	cast 'strength' <имя своего персонажа>
Накопление	Нет
Длительность	<Уровень произнесшего> часов

Изменение силы зависит от уровня мага следующим образом:

Уровень	Сила
7 – 14	+1
15 – 22	+2
23 – 30	+3
31 – 40	+4

Summon (Призыв). Клирик 8

Применение	cast 'summon' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	1 час

Призовет персонаж с указанным именем. Невозможно призвать персонаж, чей уровень на три или более превосходит уровень произнесшего заклинание. При попытке призвать персонаж другого игрока перед ним откроется портал, куда он может войти. Если призываемый персонаж находится без сознания, его автоматически затянет в портал.

Teleport (Телепорт). Маг 8

Применение	cast 'teleport'
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Мгновенно переносит мага в другое место, которое определяется случайным образом. Поэтому активно пользующийся этим заклинанием маг рискует оказаться в смертельно опасном уголке обширного мира.

Turn Undead (Оборотить мертвяка). Клирик 1

Применение	cast 'turn undead' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Применение этого заклинания против трупа, оживленного при помощи волшебства, разрушает магию, поддерживающую мертвяка. После этого мертвяк развалится на части и перестанет вас беспокоить.

Ventriloquate (Чревовещание). Маг 1

Применение	cast 'ventriloquate' <жертва или объект> <фраза>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Тем из персонажей, находящихся в одной комнате с магом, на которых подействует это заклинание, покажется, что указанный в командной строке предмет или персонаж произнесли фразу, составленную магом. Те персонажи, на которых заклинание не подействовало, заметят, что кто-то попробовал воспользоваться чревовещанием, но не смогут определить, кто именно. Пример: > cast 'vent' unclesam I've got 921,923 coins, don't even consider killing me. (Персонаж по имени UncleSam скажет: у меня 921923 монеты, даже и не пытайтесь на меня напасть!)

Vision (Видение). Клирик 19

Применение	cast 'vision' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Использование этого заклинания позволяет увидеть место, где находится цель, «ее глазами» — то есть получить описание, аналогичное получаемому по команде look. В некоторых местах видимость может быть ограничена, кроме того, заклинание не дает никакой точной информации о местонахождении цели.

Water Breathing (Водяное дыхание). Клирик 9, Маг 16

Применение	cast 'water breathing' <цель>
Накопление	Для обеспечения максимальной длительности необходимо произнести несколько раз
Длительность	20 часов

Позволяет дышать под водой. Когда действие заклинания заканчивается, его рекомендуется произнести вновь или выбраться из воды, чтобы не утонуть.

Web (Паутина). Клирик 18, Маг 4

Применение	cast 'web' <цель>
Накопление	Нет
Длительность	По 1 часу за уровень произнесшего заклинание

Это заклинание обволакивает цель липкими нитями. В результате: 1) цель не может покинуть место, где было произнесено заклинание; 2) сила атак цели уменьшается; 3) в цель становится легче попасть. Длительность заклинания зависит от силы цели: чем сильнее цель, тем быстрее она сможет порвать паутину.

Word Of Recall (Слово возвращения). Клирик 11, Маг 30

Применение	cast 'word of recall'
Накопление	Нет
Длительность	Действует мгновенно

Мгновенно переносит произнесшего к Западным воротам Бал Харбора.

Навыки воина

(изучаются в гильдии воинов)

kick — удар ногой. Успех удара зависит от того, насколько хорошо вы его изучили. Наносит неплохие повреждения в бою и приносит дополнительный опыт. Чем больше уровень воина, тем сильнее его удары. Но имейте в виду — после применения kick три боевых раунда вы не сможете вводить дополнительно боевые команды, не сможете убежать, например.

bash — оглушить. Успех оглушающего удара зависит от того, насколько хорошо он изучен. Если bash успешен, повреждения будут небольшими, но жертва упадет на пол и два боевых раунда не сможет выдавать команд. Если вы промахнетесь, то потеряете свой баланс и упадете сами. Применение bash лишит вас возможности выдавать команды в течение 2 боевых раундов. Заметьте также, что удары по поверженному врагу приносят в 1,5 раза больше повреждений.

rescue <имя персонажа> — спасать. Попытаться «вытащить» персонажа, сражающегося с монстром, из боя и отвлечь этого монстра на себя. За одну попытку вы можете перевести на себя только одного монстра. Очень полезный навык при игре в группе.

climb — лазать. Не слишком часто используется, позволяет залезать на высоты, но игроки почему-то предпочитают летать...

double attack — двойная атака. **triple attack** — тройная атака. Самые лучшие умения для воинов. За боевой раунд они смогут применить свое оружие не один, а два или три раза. Это, правда, не относится к заклинаниям и спецприемам.

Навыки вора

(изучаются в гильдии воров)

sneak – проскользнуть. Используется, чтобы двигаться незаметно, чтобы никто из находящихся в помещении вас не видел. Если вы пытаетесь проскользнуть, вы никогда не можете точно знать, удалось вам это или нет (если только агрессивные монстры не сообщат вам моментальной атакой, что проскользнуть не удалось).

hide – прятаться. Если вы попытаетесь спрятаться, есть шансы что вам это удастся и вас можно будет обнаружить только при помощи заклинания sense life. Однако если даже вас почуяли заклинанием, кто вы именно такой, останется неизвестным. Спрятанность оканчивается по нажатию Enter, независимо от того, была введена команда или нет.

steal – красть. Используется, чтобы красть золото или предметы у персонажей и мобов. Шанс не быть пойманным и объявленным вне закона при этом зависит от того, как хорошо вы научились красть, и возрастает, если цель спит. На данный момент, чтобы красть у персонажей, необходимо 1250 xp, у мобов же можно красть на любом уровне. Пример: > steal gold drunk > steal sword mercenary (возможно, только если он спит).

backstab – заколоть. Эта технология состоит в том, чтобы подкрасться к цели со спины и попытаться ударить сзади ножом. Успешное закалывание дает умножение повреждений, зависит от уровня атакующего. Обязательно, когда возможно, перед битвой применяйте backstab. Всегда можно заколоть спящего, а вообще зависит от того, насколько вы изучили навык.

pick – открыть замок отмычкой. Не все замки могут быть вскрыты. Пример: > pick door > pick safe.

double backstab – удвоенный вариант закалывания.

triple backstab – утроенный вариант закалывания.

shadowwalk – теневое движение. Позволяет перемещаться в спрятанном виде. Если вы вдруг feel a swift breeze – знайте, мимо проскользнул вор высокого уровня.

tail – выслеживать; **glance** – окинуть взглядом.

Эти два навыка нам не до конца понятны, поскольку как-то не представилось случая поиграть вором. Думаю, профессиональным (в будущем) ворам не покажется очень сложным разобраться с ними.

Уровни опыта

Из этой таблицы вы можете увидеть, сколько единиц опыта требуется для получения каждого уровня в первом, втором, третьем и четвертом классе.

Уровни	Первый класс	Второй класс	Третий класс	Четвертый класс
1	1	4 000	12 000	40 000
2	2 000	8 000	24 000	80 000
3	4 000	16 000	48 000	160 000
4	9 000	32 000	96 000	320 000
5	15 000	45 000	135 000	450 000
6	20 000	70 000	210 000	700 000
7	30 000	100 000	300 000	1 000 000
8	40 000	140 000	420 000	1 400 000
9	80 000	280 000	840 000	2 800 000
10	120 000	360 000	1 080 000	3 600 000
11	150 000	550 000	1 650 000	5 500 000
12	200 000	800 000	2 400 000	8 000 000
13	250 000	1000 000	3 000 000	10 000 000
14	300 000	1 200 000	3 600 000	12 000 000
15	400 000	1 600 000	4 800 000	16 000 000
16	450 000	1 800 000	5 400 000	18 000 000
17	500 000	2 000 000	6 000 000	20 000 000
18	550 000	2 200 000	6 600 000	22 000 000
19	600 000	2 400 000	7 200 000	24 000 000
20	700 000	2 800 000	8 400 000	28 000 000
21	800 000	3 200 000	9 600 000	32 000 000
22	1 000 000	4 000 000	12 000 000	40 000 000
23	1 500 000	6 000 000	18 000 000	60 000 000
24	2 000 000	8 000 000	24 000 000	80 000 000
25	3 000 000	10 000 000	30 000 000	100 000 000
26	3 500 000	12 000 000	36 000 000	120 000 000
27	4 700 000	14 800 000	44 400 000	148 000 000
28	6 000 000	18 000 000	54 000 000	180 000 000
29	7 300 000	21 000 000	63 000 000	210 000 000
30	8 600 000	28 000 000	84 000 000	280 000 000
31	9 900 000	32 000 000	96 000 000	320 000 000
32	11 000 000	36 000 000	108 000 000	360 000 000
33	13 000 000	39 000 000	117 000 000	390 000 000
34	15 000 000	45 000 000	135 000 000	450 000 000
35	18 300 000	50 800 000	152 400 000	508 000 000
36	21 500 000	60 500 000	181 500 000	605 000 000
37	25 000 000	65 000 000	195 000 000	650 000 000
38	30 000 000	70 000 000	210 000 000	700 000 000
39	35 000 000	85 000 000	230 000 000	850 000 000
40	40 000 000	90 000 000	270 000 000	900 000 000
41	> 70 000 000 — Бессмертие			

Карта мира Sloth II

Бал Харбор (Bal Harbor)

Пуп земли и сердце цивилизации, Бал Харбор служит пристанищем для искателей приключений всех мастей. Город известен также своей наемной стражей, Красными Шарфами, прекрасными лавками и гильдиями. Сложность: Низкая (1–10). Дизайн: Sloth.

Джунгли (Jungle)

Джунгли занимают обширную территорию к востоку от Бал Харбора и знамениты обилием агрессивных обитателей, блуждающих в дебрях. Сложность: Низкая, средняя (6–15). Дизайн: Sloth.

Гора (Mountain)

Гора — это дом родной для большого незлобивого племени гоблинов и хобгоблинов. Ее недра прорезаны множеством запутанных туннелей. Сложность: Низкая (3–8). Дизайн: Sloth.

1. Ад (Hell)

Не связанный напрямую с миром Sloth, Ад полностью соответствует своему названию. Его огненные просторы населены разнообразными демонами и душами грешников. Ходят слухи, что наиболее сильные и настойчивые могут встретиться с самим Сатаной. Сложность: Опасно (35–40). Дизайн: Moxy.

2. Храм солнца (The Sun Temple)

Солнцепоклонники из этого храма, расположенного на окраине покинутого города в джунглях, не суют нос в чужие дела и очень редко покидают пределы храма. По большей части они игнорируют чужеземцев, но приставать к ним не рекомендуется, так как солнцепоклонники обучены отстаивать свои убеждения при помощи грубой силы. В храме можно наткнуться на нескольких клириков и секретные проходы. Сложность: в основном Средняя (13—25), в некоторых местах — Высокая (до 40)

3. Север (The North)

Волшебный портал соединяет это место с районом, расположенным к северу от Бал Харбора. Север населен агрессивными чудовищами средней степени могучести. Кроме них там живут эскимосы, всемирно известный хранитель тюленей и значительное количество инеистых чудовищ. Сложность: Средняя, местами — Высокая (15—35). Дизайн: Sloth I.

4. Замок (The Castle)

Этот замок называется просто — Замок, и его обитатели не слишком жалуют чужаков. Могучие рыцари защищают Короля и Королеву, отражая постоянные набеги шайки воинов-разбойников. Сложность: Средняя, местами — Высокая (15—35). Дизайн: Sloth I.

5. Подземелье Алхимиков (The Alchemists)

Является частью Замка и расположено прямо под ним. Там собрались многие великие алхимики, чтобы создать легендарный философский камень. Подземелье охраняется отборной стражей из гвардии короля. Сложность: Высокая (25—35). Дизайн: Sloth I.

6. Адский колодец (Hellwell)

Адский колодец был обнаружен совсем недавно в северных землях и оказался населен множеством агрессивных ракаша (rakasha), способных творить заклинания. Доступ в этот опасный район закрывает запечатанная дверь. Сложность: Опасно (30—40). Дизайн: Sadda.

7. Башня Магов (The Mage Tower)

В башне Высшего колдовства обитают волшебники различных уровней — от послушников до магов и магистров волшебства. На многих уровнях встречаются волшебные твари и существа, способные творить заклинания, а на самом верхнем уровне живет сама Великий магистр и ее Магистры. Сложность: Средняя, местами Высокая (15—40). Дизайн: Sloth I.

8. Маттерхорн и Долина (The Mattherhorn and Valley)

В центре долины, кишащей агрессивными медведками (bugbears), возвышается Маттерхорн, фантастическая колонна из камня, созданная самой природой. Маттерхорн изрыт пещерами и населен множеством могучих и враждебных существ, среди которых — Верховный мертвяк Йгол (Ygol the Arch-Lich) и его воинство. Сложность: Высокая, местами — Опасно (25—40). Дизайн: Balrog.

9. Парк (The Park)

Лесопарк, полный всякой мелкой живности, за которым ухаживают жители Бал Харбора. Маленькие пруды только усиливают расслабляюще-приятное действие этого места. Сложность: Низкая (специально для новичков). Дизайн: Sloth I.

10. Дорога к Храмам (The Temple Road)

В этом месте собрано большинство храмов Sloth, в которых искатели приключений и мирные жители могут поклоняться своим любимым богам и бессмертным. Сложность: ???. Дизайн: Sloth II.

11. Паутина демонов (The DemonWeb)

Будучи обиталищем телесного воплощения Лолз (Lolth) и ее войска из черных эльфов (а также целой орды загостившихся демонов), этот район изобилует ловушками для слабых и неосторожных. Соединяется с небольшой долиной на восточной стороне Горы гоблинов. Сложность: Высокая, местами Смертельно Опасно (30–40, l). Дизайн: Wemic.

12. Ботанический сад (Arboretum)

В этом саду собраны тропические растения, многие из которых отличаются хищническими наклонностями и весьма разумным поведением. Обслуживается большим коллективом садовников во главе с Фумом (Phoom). Неосторожных поджидает масса неприятных сюрпризов. Сложность: Высокая (30+), местами Опасно. Дизайн: Virus.

13. Голавовастики (The Firenewts)

В недействующем вулкане расплодились чрезвычайно агрессивные голавовастики, время от времени нападающие на окрестные земли. Эти злобные твари знамениты своими дурными привычками и больше всего любят всем скопом облеплять пришельцев и давить их числом. Сложность: Средняя (12–25). Дизайн: Balrog.

14. Пещеры Кобольдов (Kobold Caverns)

В этих пещерах расположена деревня необычных кобольдов. К югу от деревни находится кобольдское кладбище, где запросто можно столкнуться с агрессивными кобольдами — покойниками, вставшими из могил. Сложность: Для новичков, местами низкая (1–8). Дизайн: Balrog.

15. Канализация (The Sewers)

Под всем Бал Харбором проходит разветвленная сеть канализационных туннелей, в которой резвится множество тварей — по большей части враждебных. Некоторые туннели ведут из канализации в водное царство сахагвинов (sahaguins) (якутских пингвинов?) и пещеры дуэргар (duergar). Сложность: Средняя, местами Высокая (8–20). Дизайн: Sloth I.

16. Лес Фей (The Fairy Forest)

Лес фей населен разнообразными миролюбивыми существами. По соседству с лесом расположено несколько пещер. По слухам, маленькие феи хранят сокровища, размеры которых значительно превосходят размеры владельцев. Сложность: Для новичков. Дизайн: Wilde.

17. Храм Зевса (Temple of Zeus)

Крупнейший храм Бал Харбора и окрестностей. Обслуживающий персонал состоит из послушников (клириков низкого уровня) и верховного жреца. Храм открыт для посетителей, которых жреческо-клирикальный состав по большей части игнорирует. Сложность: Низкая (5—15). Дизайн: Sloth I.

18. Храм Лирра (Lyrran Temple)

Небольшой храм, послушники которого во главе с верховной жрицей до сих пор служат Лирра, почти забытому богу прежнего sloth. Через окно пробитое в крыше над центральной частью храма, можно попасть на Небеса. Сложность: Средняя, местами Высокая. Дизайн: Sloth I.

19. Темные Пути (Dark Roads)

Ведут во владения быстряков (quickling area) и к кладбищу. Сложность: ???. Дизайн: Sloth I.

20. Небеса (Heaven)

Здесь, высоко над облаками, проживают многие небесные существа. Хоть это и не совсем Рай, здесь расположены райские врата, которые охраняет могучий ангел-хранитель. Как обычно для неосторожных подготовлена масса смертельных ловушек. Не забудьте заклинание полета! Сложность: Средняя (15—30) и Высокая (—40). Дизайн: Sloth I.

21. Быстряки (Quicklings)

Через этот лес, населенный племенем жестоких фей-волшебников, проходит дорога в Ликан'тропию (Lycan'thropia). Большинство быстряков исключительно враждебны к чужеземцам. Сложность: Низкая (5—15). Дизайн: Drizzt.

22. Ликан'тропия (Lycan'thropia)

Мрачный город, населенный злобными ликантропами всех мастей, в котором очень рады туристам — в качестве обеда. Оборотни нападают на путешественников как в самом городе, так и в его окрестностях, которые постоянно прочесывают их патрули. Самые крутые оборотни проживают в огромном маноре и разветвленной канализации. Сложность: Средняя (15—25). Дизайн: Drizzt.

23. Черное море (The Black Sea)

В этом море, расположенном к югу от Ликан'тропии, водится множество свирепых акул-оборотней. Само собой разумеется, что посреди моря есть черный остров, в одной из пещер которого можно найти туннель, ведущий в спрятанную долину. Сложность: Высокая (25+). Дизайн: Drizzt.

24. Сеттлстоун (Settlestone)

Поселение горных гномов, которыми правит король Гранитокрушитель (Granitcrusher). Гномы — дружелюбный народ, но испытывать их терпение не рекомендуется. Сложность: Высокая (25+). Дизайн: Drizzt.

25. Грифоны (Griffons)

В долине за Черным морем обитает маленький прайд весьма агрессивных грифонов. Как утверждают легенды, здесь же можно встретить галеб дур (galeb duhr). Сложность: Высокая (30+). Дизайн: Drizzt.

26. Гномья гора (The Dwarf Mountain)

Населена гномами холмов, возглавляемыми главным соперником Гранитокрушителя, королем Брандором (Brandor). Хорошо обученная стража охраняет поселение от внешних врагов. В горе также расположена фабрика големов, кузница и несколько шахт. Сложность: Высокая (25+). Дизайн: Jake.

27. Кладбище (Graveyard)

Отсутствие населения компенсируется обилием зомби, любимым занятием которых является раскапывание старых могил. Если верить слухам, отсюда можно добраться до самого Ада. Здесь же расположен вход в катакомбы. Сложность: Низкая (5 – 12). Дизайн: Sloth I.

28. Катакомбы (Catacombs)

В расположенном под кладбищем лабиринте кишмя кишат агрессивные скелеты, гули и зомби. Ужасный Царь мумий охраняет путь, ведущий вниз, к пещерам дуэргар. Сложность: Низкая (5 – 15). Дизайн: Sloth I.

29. Пещеры Дуэргар (Caverns of the Duergar)

Целая сеть пещер, населенная злобными дуэргар. Сюда можно попасть через канализацию Бал Харбора или из катакомб. Патрули дуэргар и их солдаты нападают на чужаков без предупреждения. Сложность: Средняя, местами Высокая (20-30). Дизайн: Sloth.

30. Логово пиратов (Pirate Grove)

К западу от Бал Харбора находится злачное местечко, где швартуются пиратские корабли и любят слоняться их команды. Ходят упорные слухи о том, что там, в море, прямо около берега, обитает морской змей, любимым блюдом которого являются неосторожные искатели приключений. Сложность: от Средней до Высокой (25 – 35) Дизайн: Spook

31. Сахагвины (Sahaguins)

В подводных пещерах, которыми изрыто побережье близ Бал Харбора, обитают чрезвычайно агрессивные сахагвины, которые, впрочем, довольно хорошо сосуществуют со свирепыми акулами. Сахагвины любят нападать всем скопом и давить противника числом. Сложность: Средняя (20 – 30). Дизайн: Sloth I.

32. Руины Мидгарда (Ruins of Midgaard)

Давным-давно Мидгард был великим городом и центром торговли всех окрестных земель. Потом неожиданно проснулся соседний вулкан, и на город и его жителей обрушились потоки лавы и дождь горящих углей. Теперь от города остались лишь руины, наполовину погребенные в застывшей лаве и готовые вот-вот рухнуть. Все население города составляют призраки его прежних обитателей, стонущие от боли и ярости на жестокую судьбу. Сложность: Высокая, местами Смертельно опасно (35+). Дизайн: Wilde.

33. Сад (The Garden)

Расположенный к северо-востоку от Бал-Харбора лабиринт из живых изгородей населен множеством необычных существ. Сложность: Низкая (1 – 15). Дизайн: Sloth I.

34. Засека гноллей (Gnoll Stockade)

В этой засеке, находящейся совсем на небольшом расстоянии к северо-западу от города, обосновалась шайка гноллей, регулярно совершающих вылазки в окрестные земли. Сложность: Низкая (7–15). Дизайн: Sloth I.

35. Черный замок (Castle Black) (На карте не показан)

Этот замок вместе с многими сотнями человек, обитающими в нем, висит в воздухе где-то над Бал-Харбором. В нем также живут знаменитые Призрачные драгуны (Phantom Dragoons) и масса волшебных тварей. Как всегда, для неосторожных приготовлено много ловушек. Не забудьте заклинание полета. Сложность: Средняя, местами Высокая (18–40). Дизайн: Jaxx.

36. Усадьба (The Manor)

В Великих Сказаниях Балл Харбора упоминается прекрасная усадьба, скрытая в отдаленном уголке близлежащего острова. Легенды гласят, что именно здесь расположены волшебные врата, способные перенести смелого путешественника в таинственные лабиринты (mazes of denizens) и страну таро (land of the tarot). Сложность: Опасно (30–40), местами (35–40). Дизайн: Wilde.

37. Античный лес (The Greek Forest)

Античный лес населен многими волшебными существами. Хотя они обычно заняты всевозможными празднествами и не обращают внимания на чужеземцев, все эти существа вполне способны защитить себя. От вторжения персонажей могущественных игроков лес охраняет не менее могущественный Страж леса (Forest Guardian). Сложность: Низкая, местами Средняя (10–29). Дизайн: HectorDark.

38. Пустыня отчаянья (The Desert of Despair)

Расположена в настолько удаленном уголке, что он даже не связан напрямую с остальным миром. Иссушающие ветры и бесконечные барханы — вот две главные составляющие этого неприветливого места, очень опасного для слабых и несведущих. Неприступные горы окружают эту пустыню, в сердце которой находится город-государство Ома (Omah). Сложность: Высокая, местами Опасно (30+, по одиночке ходить не рекомендуется). Дизайн: Isiel.

39. Долина огня и пыли (Valley of Dust and Fire)

В этой затерянной долине на Острове проживает множество существ, большинство из которых не очень любят, когда в их дела суют нос искатели приключений. По слухам, в глубине долины обитает раса гигантов, что вполне может оказаться правдой, если учесть, что скот, пасущийся на полях долины, отличается довольно внушительными размерами. Сложность: Опасно (35+, в одиночку не ходить). Дизайн: Dragon.

40. Баровия (Barovia)

Путешественники рассказывают, что где-то к юго-востоку от Бал Харбора расположена скрытая в тумане трансильванская деревушка Баровия. Жители ее, по слухам, довольно дружелюбны, хотя все их силы уходят на то, чтобы не дать туману продвинуться дальше. Не так давно на окраинах города разбили свой лагерь цыгане. Сложность: Высокая (30–40). Дизайн: Truffle.

41. Замок Равенлофт (Castle Ravenloft)

Чуть восточнее Баровии высится печально известный замок Равенлофт, владение семьи фон Зелькхам. Замок хорошо укреплен, надежно охраняется, а семья владельцев чрезвычайно негостеприимно относится к чужакам. Сложность: Опасно (40 и не по одиночке). Дизайн: Truffle.

42. Деревня Куо-Тоан (Kuo-Toan Village)

Деревня Куо-Тоан расположена под водой, и оттуда можно попасть в саму Атлантиду. Ее обитатели — похожие на лягушек подводные существа — миролюбивы, любят создавать сказочные подводные сады и резвиться вместе с дельфинами и другими морскими животными. Сложность: Средняя (25—35, some 40). Дизайн: Bast.

43. Склеп (The Crypt)

В Склепе нашли приют отвратительные твари, многие из которых произошли от рептилий. Внутренние помещения склепа хорошо охраняются. По слухам, именно там скрываются многие мифические существа, и даже сам Минотавр. Сложность: Высокая (30—40). Дизайн: Scorn.

44. «Пьяный наемник» (The Drunken Mercenary)

«Пьяный наемник» — это бар низкого пошиба, облюбованный специфической полубандитской клиентурой. Бар сам по себе ничем не примечателен, но ходят упорные слухи о некоем секретном культе, справляющем свои странные и жестокие ритуалы на его территории. Сложность: Высокая (30—40). Дизайн: Feyd.

45. Пещеры троглодитов (The Troglodyte Caves)

Эти пещеры населены застенчивой расой, посвящающей все свое время созданию по-своему очень красивых нор. Хотя троглодиты и считаются страстными охотниками, их пещерные лабиринты полностью обеспечивают их существование. Сложность: Средняя (25—35). Дизайн: Feyd.

46. Дерево Авра (The Avrae Tree)

На дереве Авра проживает большая община эльфов. На его широких ветвях расположились фермы и различные мастерские. В большинстве своем эльфы миролюбивы, но их интересы отстаивает отборная эльфийская гвардия, которая весьма успешно отражает все попытки вторжения извне. Сложность: Высокая (30-40). Дизайн: Feyd.

47. Хрустальный поток (Crystal Waters)

Быстрые струи Хрустального потока кишат рыбой, а красота окружающих долин так и манит расположиться на пикник. Однако и здесь следует быть осторожным, потому что в близлежащих пещерах таится много опасностей, и многие из тех, кто вошел туда, не вернулись вовсе, а вернувшиеся рассказывали удивительные истории о драконах и иных свирепых тварях. Свирепость чудовищ, населяющих эти места, и обилие ловушек делают этот район пригодным для посещения только большими группами, состоящими из опытных искателей приключений. Сложность: Опасно (35+). Дизайн: Zarc.

48. Долина дьяболанов (Diabolan Valley)

Далеко к северу от Бал Харбора лежит район, до недавнего времени считавшийся недоступным. Он населен миролюбивой расой дьяболанов, которые пришли сюда, спасаясь от набегов соседей. Дьяболаны приветливо относятся к путешественникам, но в их долине лучше смотреть под ноги: твердость земли может оказаться обманчивой. Сложность: Низкая-Средняя (15—30). Дизайн: Rollins.

49. Психушка (Asylum)

Братство Праксиса (Praxis) приобрело обветшавший особняк на северо-западной окраине Бал Харбора. Там члены братства заботятся о полоумных жителях города, хотя некоторые считают что надзиратели такие же сумасшедшие, как и их подопечные. По слухам, самые буйные психи содержаться на верхнем этаже. Сложность: Низкая, местами Средняя (5—20). Дизайн: Spook.

50. Изумрудная шахта (The Emerald Mine)

Заброшенные выработки в джунглях в западу от Бал Харбора стали снова разрабатываться в поисках изумрудов. Некоторое время все шло хорошо, но с недавнего времени поползли слухи о таинственной гибели шахтеров. Владельцы шахты начали подозревать, что в ее глубинах обитают неведомые до сих пор существа. Сложность: Средняя (20—30, местами выше). Дизайн: Frobisher.

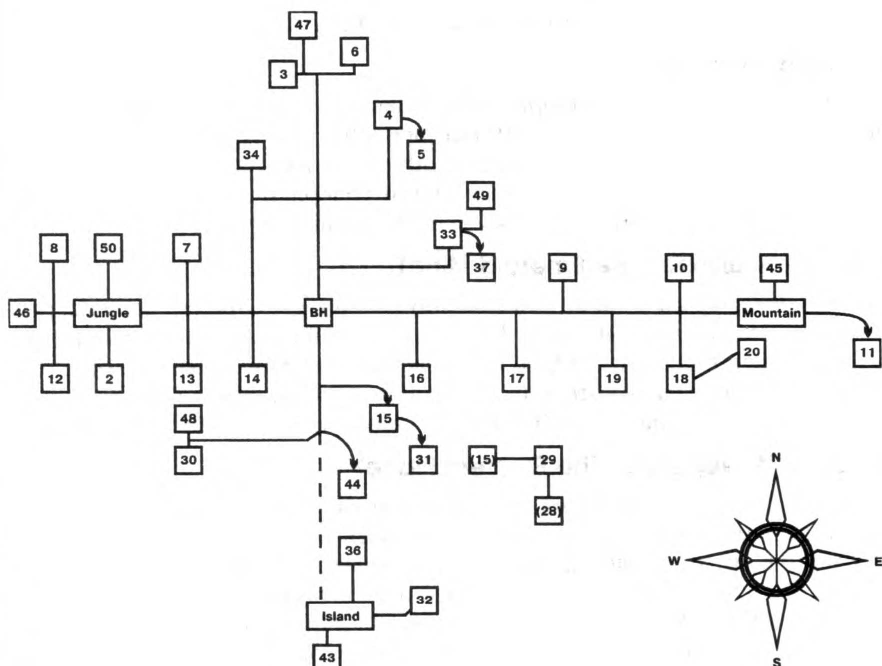
51. Эфирное Измерение (The Ethereal Plane)

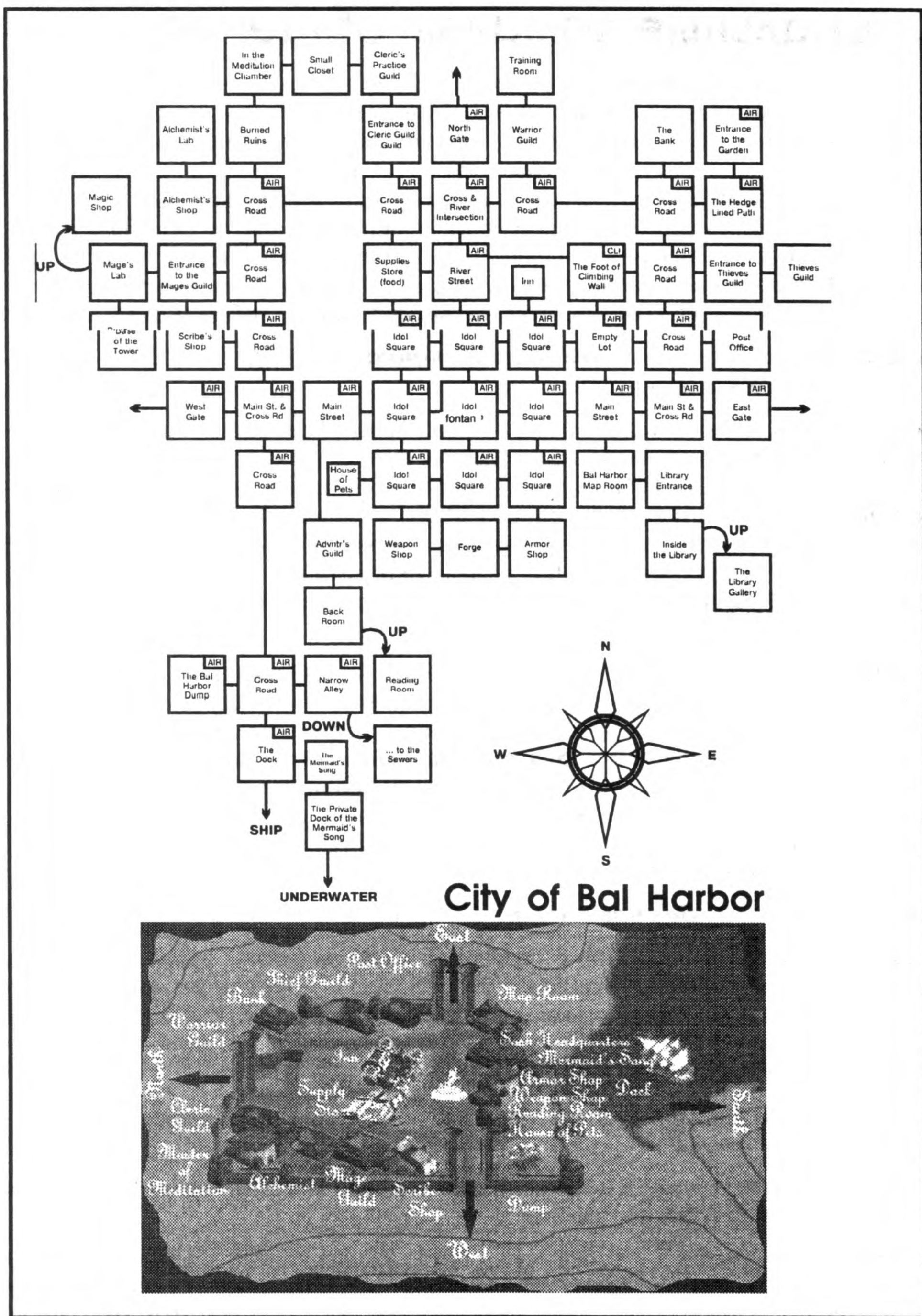
Эфирное измерение — это большое трехмерное пространство, состоящее из почти абсолютной пустоты. Она была создана много тысячелетий назад самым древним из волшебников, и позволяет добраться до самых отдаленных уголков мира, даже в миры Элементов или в миры, считавшиеся выдуманными. Однако и здесь есть свои опасности. Многие существа живут в Эфирном измерении. Многие проходы в другие миры также охраняются чудовищами, так что это место не для новичков. Сложность: Высокая (35—40+). Дизайн: Shadows.

52. Измерения Элементов (The Elemental Planes)

Эти измерения состоят не полностью из одного элемента, а скорее представляют собой пространства, где один элемент главенствует над другими. Пути в эти измерения скрыты в глубине Эфира. Будьте начеку, ибо элементы могу причинить вред сами по себе, и многие обитатели этих измерений нападают на чужаков без предупреждения. В каждом измерении расположена Цитадель соответствующего Элемента. Сложность: Средняя-Высокая (30—40+). Дизайн: Shadows.

Sloth II: Карта Мира




In the Meditation Chamber
Small Closet
Cleric's Practice Guild
Training Room
Alchemist's Lab
Burned Ruins
Entrance to Cleric Guild Guild
North Gate
Warrior Guild
The Bank
Entrance to the Garden
Magic Shop
Alchemist's Shop
Cross Road
Cross & River Intersection
The Hedge Lined Path
AIR
CLI
UP
Mage's Lab
Entrance to the Mages Guild
Supplies Store (food)
River Street
Inn
The Foot of Climbing Wall
Entrance to Thieves Guild
Thieves Guild
of the Tower
Scribe's Shop
Idol Square
Empty Lot
Post Office
West Gate
Main St. & Cross Rd
Main Street
fontan
Main St & Cross Rd
East Gate
House of Pets
Bal Harbor Map Room
Library Entrance
Advntr's Guild
Weapon Shop
Forge
Armor Shop
Inside the Library
The Library Gallery
Back Room
The Bal Harbor Dump
Narrow Alley
Reading Room
DOWN
The Dock
The Mermaid's Song
... to the Sewers
SHIP
The Private Dock of the Mermaid's Song
UNDERWATER
N
W
E
S
City of Bal Harbor
Post Office
Bank
Map Room
Mermaid's Song
Armor Shop
Weapon Shop
Reading Room
House of Pets
Dump
West

Социальные команды общения

Несколько не очень полезных, но необходимых команд. Для придания дополнительного колорита беседе или общению (или просто от нечего делать), создатели Sloth II снабдили его великим множеством социальных команд общения (social commands). Большинство из них может применяться как к конкретному персонажу, мобу или даже предмету, так и ко всему окружению вообще. Допустим, плевать можно через плечо (spit) или прямо в лицо кому-нибудь (spit Somebody). Приведенный ниже список дает общее представление о количестве и разнообразии команд этого типа, а также предупреждает о возможных последствиях, которые, само собой, будут зависеть от места, времени и типа собеседника.

'applaud' аплодировать. ***Без параметров:*** Piglet gives a round of applause (Поросенок аплодирует).

'beg' просить, клянчить. Без «адреса» — попросить снисхождения у богов (которые в большинстве случаев только смеются в ответ), с «адресом» — попросить денег у персонажа или моба. Денег не дадут, но кошелек покажут. ***Без параметров:*** The gods fall down laughing at Piglet's request for mercy (Боги покатились со смеху в ответ на просьбу Поросенка о помощи). ***По адресу:*** Piglet begs you for money. You gratiously let him peep at your fortune (Поросенок попросил у тебя денег. Ты щедро позволил ему/ей посмотреть на содержимое своего кошелька).

'bleed' пустить кровь (в медицинских целях). По умолчанию кровь пускается себе самому, при указании имени пациента — аналогичная операция производится с ним. В обоих случаях ни о каких побочных эффектах, кроме усталости и лужи на полу, не сообщается. ***Без параметров:*** Piglet bleeds heavily on the ground, making it a big mess (Поросенок обильно поливает своей кровью землю, разведя сильную грязь). ***По адресу:*** Piglet makes you bleed a pint or three, making you feel very tired (Поросенок выпускает у тебя пару-тройку пинт крови, и ты чувствуешь себя очень усталым).

'blush' покраснеть. ***Без параметров:*** Piglet blushes. (Поросенок краснеет.)

'bounce' попрыгать (обычно от радости). Если радости с избытком, можно прихватить с собой кого-нибудь еще: bounce Somebody. ***Без параметров:*** Piglet bounces around (Поросенок скачет кругами). ***По адресу:*** Piglet takes you out for a joyful bounce. BOOOIIIINNNNGG! (Поросенок подхватывает тебя, и вы начинаете радостно скакать. ПРЫГ-СКОК!).

'bow' поклониться. ***Без параметров:*** Piglet bows deeply (Поросенок склоняется в глубоком поклоне).

'burp' отрыгнуть (громко и нечленораздельно). ***Без параметров:*** Piglet burps loudly (Поросенок громко отрыгивает).

'belch' по умолчанию — то же, что и burp. Команда belch <фраза> заставит персонаж произнести эту фразу чрезвычайно оскорбительным способом. ***Без параметров:*** Piglet belches loudly (Поросенок громко рыгает). ***При указании***

фразы: Piglet belches the words, <фраза> (Поросенок громко изрыгает слова <фраза>).

'cackle' загоготать. Можно просто от хорошего настроения, а можно с чувством собственного превосходства — кому-нибудь прямо в лицо. ***Без параметров:*** Piglet throws back his head and cackles with insane glee! (Поросенок запрокидывает голову и разражается безумным гоготом!). ***По адресу:*** Piglet cackles patronizingly right up your face! (Поросенок покровительственно гогочет прямо тебе в лицо!)

'chuckle' вежливо хмыкнуть. ***Без параметров:*** Piglet chuckles politely (Поросенок вежливо хмыкает).

'clap' хлопнуть в ладоши в знак одобрения. ***Без параметров:*** Piglet shows his approval by clapping his small hands together (Поросенок показывает свое одобрение, хлопнув в ладоши).

'comfort' утешить (разумеется, кого-либо). ***По адресу:*** Piglet comforts you.

'cough' кашлянуть. ***Без параметров:*** Piglet coughs loudly (Поросенок громко кашляет).

'cringe' съежиться от страха (просто так или перед кем-то). ***Без параметров:*** Piglet cringes in terror! (Поросенок съеживается от ужаса!). ***По адресу:*** Piglet cringes away from you (Поросенок отпрянул от тебя, съежившись).

'cry' плакать. Если есть желание, плакать можно на чьем-то плече. ***Без параметров:*** Piglet bursts into tears (Поросенок заливается слезами). ***По адресу:*** Piglet cries on your shoulder (Поросенок плачет на твоем плече).

'cuddle' прижать к себе кого-нибудь. ***Без параметров:*** Piglet cuddles you (Поросенок прижимает тебя к себе).

'curtsey' присесть в реверансе. Особенно хорошо получается у персонажей мужского пола в полном вооружении. ***Без параметров:*** Piglet curtseys gracefully (Поросенок приседает в изящном реверансе).

'dance' пуститься в пляс. При желании можно привлечь к этому занятию окружающих. ***Без параметров:*** Piglet tries to dance breakdance, but nearly breaks his neck! (Поросенок пытается танцевать брейк, но едва не ломает свою шею.) ***По адресу:*** Piglet sends you across the dancefloor (Поросенок увлекает тебя в пляс вдоль танцевальной площадки).

'daydream' грезить наяву. Проявляется в том, что персонаж тупо смотрит в пространство круглыми глазами. ***Без параметров:*** Piglet looks absent-minded, his eyes staring into space (Поросенок смотрит в пространство с отсутствующим выражением лица).

'fart' «пустить газы». С чувством и полной отдачей. ***Без параметров:*** Piglet lets off a real rip-roarer ! (Поросенок с ревом пускает газы). ***По адресу:*** Piglet farrrrrts in your general direction! YUCK! The smell! (Поросенок перррдит в твоем направлении. Фуй, ну и вонь!)

'flip' перекувырнуться через голову. ***Без параметров:*** Piglet flips head over heels (Поросенок кувыркается через голову).

'fondle' ласково приласкать кого-нибудь. ***По адресу:*** Piglet fondles you (Поросенок ласково приласкал тебя).

'french' поцеловать кого-нибудь «взасос». ***По адресу:*** Piglet gives you a long and passionate kiss, it seems to take forever... (Поросенок целует тебя страстно и о-о-очень долго, кажется, что поцелуй длится вечно...)

'frown' нахмуриться. ***Без параметров:*** Piglet frowns (Поросенок хмурится).

'fume' задымиться от ярости. Обычно сопровождается зубовным скрежетом и злобными взглядами. ***Без параметров:*** Piglet grits his teeth and fumes with rage (Поросенок скрежещет зубами и дымится от ярости). ***По адресу:*** Piglet stares at you, fuming with rage! (Поросенок смотрит на тебя в упор, дымясь от ярости!)

'gasp' остолбенеть, открыть рот от удивления. ***Без параметров:*** Piglet gasps in astonishment (Поросенок открывает рот от изумления).

'giggle' легкомысленно захихикать. ***Без параметров:*** Piglet giggles (Поросенок хихикает).

'glare' окинуть свирепым взором. ***Без параметров:*** Piglet glares around him (Поросенок свирепо смотрит по сторонам). ***По адресу:*** Piglet glares icily at you, you feel cold to your bones (Поросенок окидывает тебя свирепым взором, и ты чувствуешь, что холод пробирает тебя до самых костей!)

'grin' нехорошо ухмыльнуться. Обычно используется как средство выразить свои нехорошие мысли, не выдавая их содержимого. ***Без параметров:*** Piglet grins evilly (Поросенок злобно ухмыляется). ***По адресу:*** Piglet grins at you, showing his evil thoughts (Поросенок ухмыляется в твою сторону, выдавая свои злобные мысли).

'groan' застонать. ***Без параметров:*** Piglet groans loudly (Поросенок громко стонет).

'grope' ощупать кого-нибудь. ***По адресу:*** Piglet gropes you (Поросенок ощупывает тебя).

'grovel' пресмыкаться, то есть ползать в пыли на брюхе. Можно пресмыкаться просто так, можно перед кем-то. ***Без параметров:*** Piglet grovels in the dirt (Поросенок пресмыкается в пыли). ***По адресу:*** Piglet grovels in the dirt before you (Поросенок, пресмыкаясь, ползает перед тобой в пыли).

'growl' зарычать аки лютый зверь. ***Без параметров:*** Piglet growls angrily, like a fierce animal (Поросенок свирепо рычит подобно дикому зверю).

'nudge' многозначительно пихнуть кого-нибудь локтем в бок. «Ведь мы с тобой понимаем друг друга, правда, кореш?». ***По адресу:*** Piglet nudges you suggestively. You two have an understanding, he he (Поросенок многозначительно пихает тебя в бок. Вы прекрасно понимаете друг друга, хе-хе).

'pat' погладить по голове. ***По адресу:*** Piglet pats you on your head (Поросенок погладил тебя по голове).

'peer' всматриваться. Со стороны похоже на то, что персонаж потерял очки. ***Без параметров:*** Piglet peers around, looking as if he has trouble seeing everything clearly (Поросенок напряженно всматривается в окружающие предметы, словно едва их видит).

'point' тыкать пальцем. По умолчанию — во все стороны, а чтобы грубо ткнуть в кого-либо пальцем, надо набрать point Somebody. ***Без параметров:*** Piglet points in all directions, seemingly confused (Поросенок в полном обалдении тычет пальцем во все стороны). ***По адресу:*** Piglet points at you. HOW RUDE!!! (Поросенок тычет в тебя пальцем. КАК ГРУБО!)

'poke' легонько ткнуть под ребра. ***По адресу:*** Piglet pokes you in the ribs (Поросенок тыкает тебя под ребра).

'ponder' предаться размышлениям. ***Без параметров:*** Piglet sinks deeply into his own thoughts (Поросенок с головой уходит в свои мысли).

'puke' блевануть. Очень грубо, особенно если учесть, что тем самым можно основательно запачкать чью-то одежду (puke <имя жертвы>). ***Без параметров:*** Piglet pukes (Поросенок блюет). ***По адресу:*** Piglet pukes on your clothes! (Поросенок блюет прямо на твою одежду!)

'punch' поиграть в бокс. По умолчанию превращается в кратковременный «бой с тенью», при указании имени персонажа по этой команде в его сторону производится эффектный ложный выпад. ***Без параметров:*** Piglet starts shadow-boxing (Поросенок начинает бой с тенью). ***По адресу:*** Piglet tries a punch at you but misses by a quartermile. (Поросенок делает выпад в твою сторону, но промахивается аж на четверть мили.)

'purr' довольно замурлыкать. Особенно хорошо получается у персонажей женского пола. ***Без параметров:*** Piglet purrs contentedly (Поросенок довольно мурлычет).

'ruffle' игриво взъерошить чьи-нибудь волосы. Шлем перед этим снимать не обязательно. ***По адресу:*** Piglet ruffles your hair playfully (Поросенок игриво ерошит твои волосы).

'scream' громко и нечленораздельно заорать. ***Без параметров:*** Piglet screams loudly! (Поросенок громко кричит!)

'shake' потрясти головой (по умолчанию), или потрясти кому-нибудь руку (shake Somebody). ***Без параметров:*** Piglet shakes his head (Поросенок качает головой). ***По адресу:*** Piglet shakes your hand (Поросенок трясет твою руку).

'shiver' дрожать. ***Без параметров:*** Piglet shivers uncomfortably (Поросенок не может сдержать дрожь).

'shrug' беспомощно пожать плечами. ***Без параметров:*** Piglet shrugs helplessly (Поросенок беспомощно пожимает плечами).

'sigh' громко вздохнуть. ***Без параметров:*** Piglet sighs loudly (Поросенок громко вздыхает).

'sing' ПЕТЬ. По умолчанию именно так — громко и без слуха или голоса. Впрочем, набрав sing Somebody, можно, даже если не сразу, «тихо спеть прекрасную песню». Текст песни не отображается. ***Без параметров:*** SEEK SHELTER AT ONCE! Piglet has begun to sing. (ПРЯЧЬТЕСЬ! Поросенок начал петь!) ***По адресу:*** Piglet softly sings a beautiful song for you (Поросенок тихо поет тебе прекрасную песню).

'slap' дать пощечину. ***По адресу:*** You are slapped by Piglet (Ты получил по морде от Поросенка).

'smirk' самодовольно ухмыльнуться. Со стороны смотрится чрезвычайно глупо. ***Без параметров:*** Piglet smirks (Поросенок самодовольно ухмыльнулся).

'smile' улыбнуться. ***Без параметров:*** Piglet smiles happily (Поросенок счастливо улыбается). ***По адресу:*** Piglet smiles at you (Поросенок улыбается тебе).

'snap' щелкнуть пальцами. ***Без параметров:*** Piglet snaps his fingers (Поросенок щелкает пальцами).

'snarl' злобно, по-звериному заворчать. Обычно свидетельствует о полной потере самообладания. ***Без параметров:*** Piglet snarls like a cornered, vicious animal (Поросенок ворчит, как загнанный в угол злобный зверь). ***По адресу:*** Piglet snarls viciously at you. His selfcontrol seems to have gone bananas (Поросенок злобно ворчит на тебя. Похоже что запас его самообладания кончился).

'sneeze' чихнуть. К сожалению, начихать на кого-нибудь нельзя. ***Без параметров:*** Piglet sneezes (Поросенок чихает).

'snicker' хихикнуть — тихо и как бы «про себя». ***Без параметров:*** Piglet snickers softly (Поросенок тихо хихикает).

'sniff' печально шмыгнуть носом. ***Без параметров:*** Piglet sniffs sadly (Поросенок печально шмыгает носом).

'snore' захрапеть. ***Без параметров:*** Piglet snores loudly (Поросенок громко храпит).

'snuggle' прижаться к кому-нибудь. ***По адресу:*** Piglet snuggles up to you (Поросенок прижимается к тебе).

'spank' шлепнуть. При указании имени (spank Piglet) шлепок попадает аккурат по заду. ***Без параметров:*** Piglet spanks the air thin with a flat hand (Поросенок шлепнул ладонью по воздуху). ***По адресу:*** Piglet just spanked your rear! (Поросенок только что шлепнул тебя по заду!)

'spit' плюнуть. По умолчанию — через левое плечо. В прочих случаях — прямо в лицо. ***Без параметров:*** Piglet spits over his left shoulder (Поросенок плюет через левое плечо). ***По адресу:*** Piglet spits you in the face (Поросенок плюет тебе в лицо).

'squeeze' ласково сжать кого-либо в объятиях. ***По адресу:*** Piglet squeezes you fondly (Поросенок нежно обнял тебя).

'stare' уставиться. Можно, например, мечтательно уставиться на чье-то лицо (stare Somebody). В безлюдных местах и по умолчанию взор обращается к небу. ***Без параметров:*** Piglet stares at the sky (Поросенок уставился в небо). ***По адресу:*** Piglet stares dreamily at you, completely lost in your eyes (Поросенок мечтательно уставился на тебя, утонув в твоих глазах).

'steam' «выпустить пар». В отличие от fume, после этого персонаж обычно успокаивается. ***Без параметров:*** Piglet lets out a lot of steam, much to yours and his bloodpreasure's relief (Поросенок выпускает пар, значительно понизив кровяное давление — как себе, так и тебе).

'strut' пройтись с гордым видом. ***Без параметров:*** Piglet struts proudly (Поросенок прошелся гоголем).

'sulk' надуться, как мышь на крупу. Лучше всего получается в углу. ***Без параметров:*** Piglet sulks in the corner (Поросенок дуется в уголочке).

'tackle' непереводимая игра слов, ближайший аналог — «достать». По умолчанию приводит к отчаянным попыткам схватить воздух. Tackle Somebody приводит к безмолвно-митьковскому выражению типа «ну и достал же ты меня, братка!». ***Без параметров:*** Piglet starts running around himself in a desparate attempt to tackle the air (Поросенок начинает крутиться на месте, безуспешно пытаясь схватить воздух). ***По адресу:*** Piglet suddenly looks very tired. You seem to be a big problem in his eyes (Поросенок неожиданно выглядит очень устало. Похоже, что ты его достал).

'taunt' дразнить. С помощью taunt Somebody можно серьезно ранить чувства другого игрока. ***Без параметров:*** Piglet taunts something that seems to be right in front of him (Поросенок дразнит нечто прямо перед своим носом). ***По адресу:*** Piglet taunts you. It really hurts your feelings (Поросенок дразнит тебя. Это сильно ранит твои чувства).

'thank' поблагодарить. ***По адресу:*** Piglet thanks you heartily (Поросенок сердечно благодарит тебя).

'think' задуматься. По умолчанию — о смысле жизни, при указании имени — демонстративно задуматься об этом персонаже. ***Без параметров:*** Piglet seems deeply sunk into thoughts about the meaning of life (Поросенок, похоже, глубоко погрузился в размышления о смысле жизни). ***По адресу:*** You can strongly feel that Piglet is thinking about you. Hmmm, wonder what about? (Ты ясно чувствуешь, что Поросенок думает о тебе. Хммм, хотелось бы знать, что именно?)

'twiddle' бессмысленно покрутить большими пальцами рук. ***Без параметров:*** Piglet patiently twiddles his thumbs (Поросенок терпеливо крутит большими пальцами рук).

'wave' радостно помахать рукой. ***Без параметров:*** Piglet waves happily (Поросенок счастливо машет). ***По адресу:*** Piglet waves to you (Поросенок машет тебе).



'whine' жалостно заскулить. ***Без параметров:*** Piglet whines pityfully about the whole situation (Поросенок выражает свое отношение ко всей ситуации жалобным поскуливанием).

'whistle' одобрительно присвистнуть. ***Без параметров:*** Piglet whistles appreciatively (Поросенок оценивающе свистит).

'wiggle' повертеть задом. К сожалению, только своим. ***Без параметров:*** Piglet wiggles his bottom (Поросенок вертит задом).

'wink' подмигнуть. ***Без параметров:*** Piglet winks suggestively (Поросенок заговорщицки подмигивает). ***По адресу:*** Piglet winks suggestively at you (Поросенок заговорщицки подмигивает тебе).

'worship' поклоняться. Сопровождается падением на колени и биением лбом об пол. Worship Somebody можно использовать в качестве изощренной формы доставания. ***Без параметров:*** Piglet starts worshipping nothing at all. Ha ha ha, what a show. (Поросенок начинает поклоняться неизвестно чему. Ха ха ха, ну и зрелище!) ***По адресу:*** Piglet kneels before you and commences ritualistic worshipping before you (Поросенок падает перед тобой на колени и начинает ритуал поклонения тебе).

'yodel' запеть по-тирольски. Пробирает, хотя мало кому удается не сфальшивить, очевидно сказывается отсутствие в списке предметов тирольских шапочек и цитр. ***Без параметров:*** Piglet starts a yodelling session that goes right to the bone, FALSE tones (Поросенок начинает петь по-тирольски, так ФАЛЬШИВЯ, что всех пробирает до мозга костей).

zMUD. Краткие сведения

zMUD – программа-клиент для облегчения процесса игры как в Sloth II, так и во все остальные MUD. Эта программа призвана значительно облегчить игрокам процесс взаимодействия с игровым миром. По нашему мнению, zMUD обеспечивает полный спектр необходимых функций, легка в освоении и использовании и является лучшей из программ подобного рода.

К сожалению, из-за ограниченного объема книги мы не смогли привести здесь полное руководство по zMUD, однако все желающие смогут найти описание на русском языке с необходимыми иллюстрациями на прилагающемся к книге CD-ROM в поддиректории \sloth2\zmud. Там же вы сможете найти shareware-версию zMUD, которую можно также получить через WWW по адресу:

http://www.pobox.com/~zugg.

Так же рекомендуем обратить внимание на поддиректорий \sloth2\items нашего CD-ROM, где вы сможете найти список предметов игры Sloth II. Свежая версия списка предметов расположена по адресу: http//www.speedsoft.com/sloth/.

Сокращения

В этом маленьком приложении мы приводим список сокращений и сленговых слов, типичных как для MUD, так и для Internet в целом.

afk **away from the keyboard** — означает, что игрок должен на некоторое небольшое время отойти от клавиатуры (например, чтобы смастерить бутерброд); его персонаж будет находиться в это время в MUD, но не будет реагировать на происходящее вокруг.

brb **be right back** — означает, что персонаж на некоторое время отлучится, но обязательно быстро вернется обратно и просит подождать; например, пока вся группа отдыхает, он решил забежать в лавку за едой; другой вариант — от прервет на несколько минут соединение (чтобы позвонить, к примеру) и снова войдет в игру.

cya, later **see you later** — вариант прощания, в переводе «еще увидимся» или «до встречи».

btw **by the way** — кстати.

j/k **joke or just kidding** — шутка.

gf **girlfriend** — подружка.

rl **real life** — реальный мир (то есть все то, что не в киберпространстве).

immort «обессмертиться», стать immortal — главная цель любого игрока в MUD, кроме получения удовольствия.

fol **follow me** — приглашение последовать за произносящим.

plz,pls **please** — пожалуйста.

thanx спасибо.

lost my link потерял связь, соединение прервалось по независящим от игрока причинам.

lag задержка с передачей информации в MUD или обратно, приносящая игрокам много неприятностей а иногда и существенные проблемы, поэтому многие думают о lag как о вредном, злом существе (в шутку, конечно).

nod **no doubts** — без сомнений (nod, you're right — без всяких сомнений, ты прав).

nod кивок головой, выражающий согласие.

k **ok** — о'кей, универсальное слово, применяемое интуитивно.

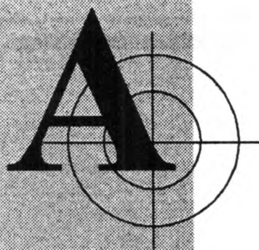


cool	самое универсальное слово, примерный аналог нашего 'круто' вы можете смело применять его в ситуации, когда не знаете, что сказать; кроме того, выражает общее дружелюбие.
hi	**hello** — стандартное приветствие.
lo	экзотичный ответ на hi, основанный на двойной игре слов **HEllo/helLO** и **HIgh/LOw.**
c	**see** — видеть.
u	**you** — ты, вы.
r u	**are you** (how r u? — как дела?, r u crazy? — ты с ума сошел?).
ac	**armor class** — показатель бронированности персонажа, чем он ниже, или даже отрицательнее, тем лучше.
exp, xp	**experience points** — очки опыта, даются за уничтожение врагов, одна из самых желанных вещей в игре.
eq	**equipment** — общее название всех полезных предметов.
prime	главный уровень, основная профессия персонажа.
lev	**level** — уровень, либо глагол, означающий подъем на уровень (i'm ready to level prime — я набрал достаточно опыта, чтобы прямо сейчас увеличить свой основной уровень).
newbie	новичок — игрок, который пока слабо представляет себе, как играть в MUD, и/или конкретно незнаком с Sloth II.

Smiles — улыбки. В недавнем прошлом были очень распространены как средство передачи эмоций на алфавитно-цифровых терминалах. Различались несколько десятков и различные вариации на темы. Сейчас осталось всего несколько общеупотребительных. Посмотрите на рожицу, развернув страницу на 90 градусов, и вы все поймете :)

:)	счастливая, радостная улыбка или шутка
;)	подмигивающая улыбка — может быть саркастической или с оттенком флирта
:(	неудача, огорчение, сопереживание
8)	улыбка с широко открытыми глазами
:P	высунутый язык
:b	еще один высунутый язык
:0	широко открытый от удивления рот

Творите, придумывайте свои рожицы.



Аркадные игры

DUKE NUKEM 3D

Дюк Ньюкем 3D

Информация	
Год выпуска	1996
Распространитель	Apogee
Разработчик	3D Realms
Категория	Аркада 3D
Минимальные требования	486 dx2 66, 8 Мб
Желательно	Pentium 166, 16 Мб, FAST VIDEO
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Lo Res, Hi Res, Super Hi Res
Размер	CD, 28.9 Мб, zip 12.4 Мб
Количество игроков	1-8 чел.
Игра с партнерами	
Управление	

Время единоличного правления id Software в жанре трехмерной аркады, похоже, подошло к концу. На горизонте возникли весьма опасные конкуренты, и самым опасным (и талантливым!) из них по праву считается фирма 3D Realms. Малоизвестному программистскому коллективу, входящему в состав фирмы Apogee, удалось повторить успех id Software и превратиться в «команду номер 1», новых изделий которой все ожидают с нетерпением. Конечно же, это обусловлено в первую очередь эффектным дебютом, которым стал Duke Nukem 3D.

Достаточно сказать, что игра относится к семейству Doom, и многое сразу станет ясно. Например, что игрок в роли одинокого супермена будет истреблять целые орды нехороших врагов и видеть происходящее в трех измерениях — как бы глазами своего игрового персонажа. Зачем он это делает, кто его обидел... этот вопрос, как правило, не так уж важен. Если все-таки вы хотите сначала выяснить это для себя, а потом уже бросаться в бой — обидчиками стали инопланетяне, которые прилетели на землю и пришли прямо-таки в восторг от земной культуры. Они заполнили городские кварталы и бары, ночные клубы и стриптиз-шоу, а чтобы земляне не мешали им — решили всех уничтожить.

Чем же так хорош Duke Nukem 3D? В первую очередь обилием нестандартных игровых возможностей, превосходным выбором оружия и своим черным юмором. Действие игры из Лос-Анджелеса, пострадавшего в ядерной катастрофе, переносится в космос и даже под воду (вы умеете пользоваться аквалангом?). Такое разнообразие не дает соскучиться. Создатели игры нашли совершенно гениальный ход — они ушли от мрачного пафоса насилия Doom, и детище их оказалось довольно забавным и веселым.

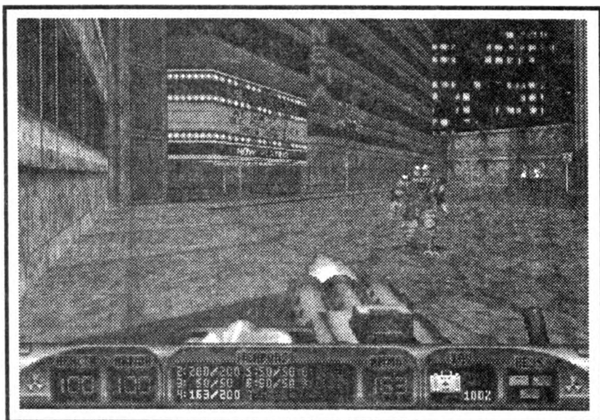
Управление

Нет смысла подробно расписывать управление Duke Nukem 3D, трехмерная аркада существует не первый день. А раз так — можно ограничиться краткой сводкой используемых клавиш. Не стоит забывать, что все клавиши в Duke Nukem 3D можно переназначить по своему вкусу. Так что если вы сели за чужой компьютер (или утащили чужую копию игры), а какие-то кнопки работают не так или не работают вовсе — не спешите винить книгу, лучше проверьте настройку клавиш!

Управление

↑, ↓, →, ←	перемещение
Shift	убыстрение перемещения
Alt	включение перемещения боком
Caps Lock	постоянный режим бега
1 ... 9	выбор оружия
A	прыжок
Z	приседание
Ctrl	выстрел
Space	открыть/нажать
Tab	карта
[или]	перебор предметов
Enter	применение выбранного предмета
PgUp, PgDn	смотреть вверх/вниз
Ins, Del	быстро оглянуться влево/вправо
NumPad 5	вернуть «взгляд» на место
I	включение перекрестия прицела
U	прицеливание с помощью мыши
F1	полный список всех управляющих клавиш

Враги



С первого и до последнего момента игры неугомонный Дюк истребляет злосчастных пришельцев. Давайте поближе познакомимся с «наиболее вероятным противником».

Штурмовик

Штурмовики составляют основную живую силу первой волны инопланетного вторжения. Обычно они напоминают двуногих тигров, одетых в зеленые куртки. Штурмовики вооружаются лазерными пистолетами и могут нападать с воздуха, где они летают с помощью реактивных ранцев. На убитых штурмовиках можно найти боеприпасы для пистолета.

Капитан штурмовиков

Внешне похожи на обычных штурмовиков, но вместо зеленых курток носят красные. Кроме того, капитаны оснащены телепортационными устройствами, которые способны мгновенно перебросить их в любое место в пределах досягаемости устройств, так что порой их нападения могут оказаться довольно неожиданными. На убитых капитанах также можно найти боеприпасы для пистолета.

Хряк-полицейский

Инопланетные мутанты, задача которых — подавить сопротивление землян и утвердить на планете форпосты вражеского влияния. Их легко заметить (благодаря характерной внешности и агрессивности), но трудно уничтожить. Хряки вооружены 10-зарядными помповыми ружьями и могут стрелять из положения «лежа». Кроме того, носимые под формой бронежилеты повышают их устойчивость к попаданиям. После уничтожения хряка может остаться ружье или бронежилет.

Разведывательная летающая машина

Скоростная и очень опасная летающая машина, которой управляет специально обученный хряк-полицейский. Типичный метод нападения — пронестись по воздуху, поливая поверхность земли лазерным огнем. На таких машинах устанавливается механизм аварийного катапультирования, который за доли секунды до разрушения спасает пилота.

Октамозг

Разросшийся мозг и трехфокусное зрение этих существ делают их весьма опасными противниками для любой разумной формы жизни. Обычно они нападают, посылая в свою жертву мощный разряд психокинетической энергии. Если жертва

все же не погибает, то в дело идут зубы, острые как бритва. Октамозги обычно устраивают засады в темных и уединенных углах. Хотя их тело не защищено никакой броней, оно покрыто довольно твердой кожей, которая частично защищает от ран.

Гвардеец

Вооруженные пулеметами гвардейцы способны быстро расправиться с любым сопротивлением. Мощные задние ноги позволяют гвардейцам запрыгивать во многие потайные места и устраивать там засады. На убитых гвардейцах можно найти пулемет или боеприпасы к нему.

Летающая мина

Механическая смерть — вот лучший эпитет для этих летающих «сторожевых псов» инопланетного вторжения. В тот момент, когда вы услышите их жужжание, обычно бывает уже слишком поздно что-либо предпринимать — мина сталкивается с целью и взрывается. Более того, в нее встроены зачатки искусственного интеллекта, который позволяет ей в полете вилять из стороны в сторону.

Командир

Командир парит на антигравитационной шлюпке и посылает по своей мишени мощнейшие ракеты. Способен выдержать достаточно много попаданий. Из убитого командира иногда вываливаются ракеты.

Протозоид

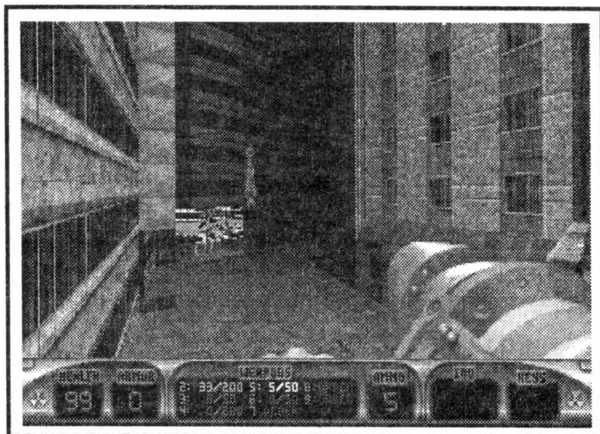
Это неприятное существо с простейшей нервной системой выбирается из оболочки своего кокона с одной целью — высосать ваши мозги через нос и оставить лежать бездыханным трупом. Протозоиды довольно подвижны и быстро перебираются с потолка на пол, чтобы в конечном счете заползти в штанину и нанести свой удар. Чем быстрее с ними расправиться, тем лучше. А еще разумнее расстреливать коконы, из которых вылезают созревшие протозоиды.

В игре присутствует и несколько существ-«боссов», которые появляются в конце эпизодов (впрочем, Воевода из эпизода 1 составляет исключение — его родственников изредка можно встретить и на других эпизодах). Как и следует ожидать, они чрезвычайно опасны, а победа над ними покупается лишь ценой невероятных усилий.

Вооружение

Словом, возможностей героически умереть у вас хватит с избытком. А что же можно противопоставить ордам инопланетных злодеев?

«Мощная нога». Используется, чтобы отвесить чувствительный пинок противнику. Боеприпасов не требует, но если у вас не осталось никакого другого оружия — знайте, что у вас большие неприятности. Ногой можно забить лишь самых слабых противников, и то с нескольких ударов.



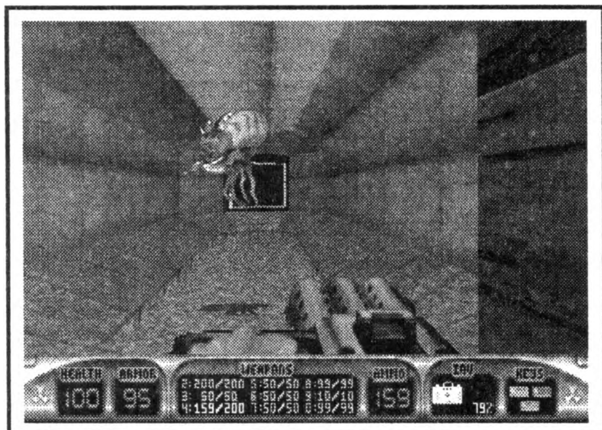
Пистолет. Скорострельный пистолет, наносящий минимальные повреждения противнику. Для большинства врагов требуется довольно много выстрелов. После каждых 12 выстрелов в пистолет приходится вставлять новую обойму —это делается автоматически, но во время перезарядки пистолет пару секунд не стреляет. Максимальное количество патронов — 200. Если найти пистолет по ходу игры, в нем имеется 40 патронов.

Помповое ружье. Стреляет значительно сильнее пистолета, однако после каждого выстрела ружье должно перезаряжаться. Большинство слабых врагов ружье укладывает с одного выстрела. Максимальное количество патронов — 50. В коробках содержится по 10 патронов; столько же оказывается и в найденных ружьях. Если ружье остается от убитого хряка-полицейского, количество патронов будет зависеть от того, сколько раз покойный успел из него выстрелить.

Пулемет. Превосходное скорострельное оружие, которое при этом поглощает патроны с невероятной быстротой. Максимальное количество патронов — 200. В найденных боекомплектах содержится по 50 патронов, и столько же — в найденных пулеметах.

Гранатомет. Английское название RPG происходит вовсе не от русского РПГ (ручной противотанковый гранатомет), как считают некоторые, а является сокращением от английского Rocket Propelled Grenade. Страшное оружие для поражения врагов издалека. Из гранатомета все враги, кроме боссов, уничтожаются с одного выстрела. Максимальное количество ракет — 50. В найденных боекомплектах содержится по 5 ракет, и столько же — в найденных гранатометах.

Гранаты. Превосходное оружие для устройства ловушек. Когда вы применяете это оружие, Дюк метает гранату вперед и готовится нажать кнопку детонатора. Чтобы взорвать гранату, достаточно снова нажать клавишу стрельбы. Для детонатора нет понятия максимального расстояния; граната взорвется, даже если нажать кнопку на другом конце уровня. Можно бросить сразу несколько гранат — для этого после броска первой нажмите «6» в верхнем ряду клавиатуры, после чего можете бросать следующую гранату. Если при броске удерживать кнопку в течение более долгого времени, то граната полетит дальше. Если во время броска Дюк присядет, то граната не полетит вперед, а будет аккуратно положена на пол. Максимальное количество гранат — 50. В найденных боекомплектах содержится по 5 гранат.



Уменьшитель. Весьма занятное оружие, инопланетный трофей. Выстрел на несколько секунд уменьшает врага до размеров мыши; за это время можно просто давить их ногами. Будьте осторожны и не стреляйте по зеркалам! Максимальное количество зарядов — 50. В найденных боекомплектах содержится по 5 зарядов, а в найденных Уменьшителях — 10 зарядов.

Опустошитель. Это оружие, созданное в секретных лабораториях Пентагона, посылает в противника рой миниатюрных самонаводящихся ракет. Вы сами выбираете, стрелять ли одиночными выстрелами или устраивать массовое разрушение. Максимальное количество зарядов — 99. В найденных боекомплектах содержится по 15 зарядов, и столько же — в найденных опустошителях.

Лазерная бомба. Оружие, которое можно прикрепить практически к любой плоской поверхности. После 2-секундной задержки к противоположной стене протягивается красный лазерный луч, а попытка пересечь его приводит к мощному взрыву. После установки бомбы лучше немедленно отойти от нее подальше! Максимальное количество бомб, которое можно носить при себе, — 10, а находятся они всегда по одной.

Замораживатель. Поток мощных молекулярных взрывов на несколько секунд превращает противника в ледяную глыбу. За это время необходимо разбить его на части, иначе он снова оттает. Максимальное количество зарядов — 99. В найденных боекомплектах содержится по 25 зарядов, и столько же — в найденных замораживателях.

Вряд ли есть необходимость в подробном списке предметов, которые могут попасться в игре. Тот, кто играл в Doom, мгновенно узнает и аптечки, и защитную броню, и боеприпасы... Стоит остановиться поподробнее разве что на оригинальных предметах:

Стероиды. Небольшой флакончик аптекарского вида. Когда Дюк принимает стероиды, он начинает двигаться с феноменальной быстротой, а его пинок по силе сравним с пушечным выстрелом. Однако время действия стероидов ограничено, и они всегда расходуются за один раз.

Голографический Дюк. Предназначен для обмана врагов или живых соперников во время игры по сети. Если включить голографического Дюка, возникает точный двойник героя. Он не двигается и не стреляет, а просто стоит на одном месте. Враги отвлекаются от вас и начинают охотиться на голограмму, если

двойник окажется к ним ближе, чем вы — впрочем, это скорее в теории, нежели на практике. Голограмма существует не вечно, однако ее можно включать и выключать.

Реактивный ранец. Коробка серебристого цвета. Ранец позволяет Дюку летать практически везде, где захочется. Запас реактивного горючего ограничен, однако ранец можно включать и выключать по вашему желанию.

Прибор ночного видения. Предназначен для ориентировки в темноте. Запас энергии ограничен, однако прибор можно включать и выключать по вашему желанию.

Акваланг. Разумеется, с аквалангом можно плавать под водой (собственно, можно и без акваланга, но не слишком долго). Запас кислорода ограничен, причем в воде акваланг включается автоматически.

Защитные сапоги. Предохраняют от воздействия зеленой радиоактивной слизи. Запас прочности ограничен, причем во время прогулок по слизи сапоги включаются автоматически.

Описание

Пройти игру, конечно, можно вообще без тайников — но ведь при этом вы наверняка ЧТО-ТО упустите, не правда ли? Тем более, что во многих тайниках попадаются не только приятные сюрпризы в виде оружия, предметов или боеприпасов, но и забавные приколы.

Собственно, более правильным было бы привести полный перечень всех тайников в разделе «Маленькие хитрости», но где такое видано — чтобы коротенький вспомогательный раздел разбухал до громадных размеров? Тем более, что и так хитростей в нем оказывается предостаточно...

В списке приведены только «официальные» тайники, которые учитываются в конце уровня, в игровой статистике как «Secrets». Помимо них, имеется еще масса мелких вспомогательных тайничков — их поиск предоставляется читателю в качестве самостоятельного упражнения.

Эпизод 1. Катастрофа в Лос-Анжелесе (LA Meltdown)

Уровень 1. Hollywood Holocaust

1. Возле того места, где вы свалитесь сверху, прыгните на ящик, с него — на наклонную стену дома, а потом — на карниз перед транспарантом «INNOCENT!».

2. Снова прыгните на ящик и наклонную стену, после чего — во второе окно справа. Комната засчитывается как тайник, когда вы окажетесь перед боеприпасами к гранатомету.

3. Находясь в тайнике 2, откройте тайник за плакатом на стенке в дальнем конце помещения.

4. За стойкой бара в кинотеатре воспользуйтесь кассой — в стене справа сверху открывается тайник. Чтобы подняться к этому тайнику, встаньте у стены под ним, сделайте шаг-другой вправо и нажмите на стену.

5. В будке киномеханика открывается секретный проход, если взорвать огнетушитель на стенке — к нему можно попасть и из туалета, выбивая вентиляционную решетку над кабинками.

6. Запрыгните на верх кинопроектора.

7. После того как вы из будки киномеханика погасите свет и включите фильм, в кинозале взорвите бомбу или гранату у центра экрана и залезьте в образовавшуюся дыру.

8. В самом конце уровня спрыгните с мостика на узенький карниз, идущий вдоль здания. Обогните по нему кинотеатр и подойдите к пальме. Запрыгните на верхушку пальмы, а оттуда — в расположенное выше окно.

Уровень 2. Red Light District

1. В магазине заберитесь на полку напротив экрана системы наблюдения и откройте тайник в стене.

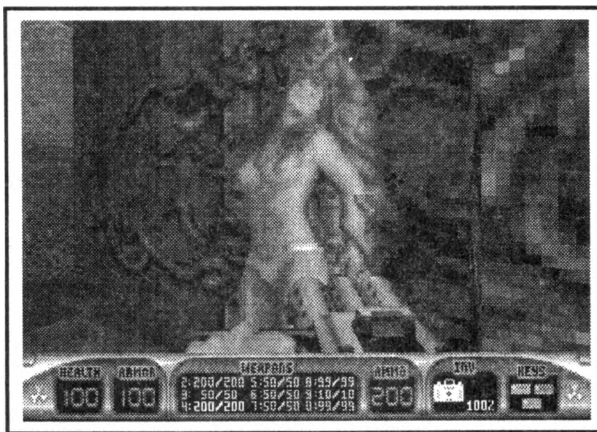
2. Прогуляйтесь по полке, которая идет вдоль стены в главном зале магазина.

3. В туалете магазина воспользуйтесь сушилкой для рук.

4. В канализацию можно попасть двумя способами: взорвать крышку люка, который появляется на развалинах снесенного здания, или же открыть проход в стене за унитазом в туалете бара (не путать с туалетом магазина!).

5. Встаньте на диванчик в танцевальном зале — в стене напротив, за танцовщицей, ненадолго открывается тайник. Вы должны успеть добраться до него, пока он не закрылся.

6. Вентиляционная шахта под потолком в танцевальном зале, за решеткой. Похоже, что вы ОБЯЗАНЫ обнаружить этот тайник, иначе уровень не пройти.



7. После того как вы откроете занавес и прыгнете на верхнюю платформу, повернитесь налево — над выключателем, которым открывался занавес, открылся тайник.

8. Неподалеку от выхода, рядом с ящиками, часть стены озарена лунным светом из большого окна в потолке — нажмите на освещенное место.

Уровень 3. Death Row

1. Нажмите кнопку в комнате управления — электростул опускается. Спуститесь в тайник и пошарьте в нем.

2. В часовне выстрелами разбейте витражи и «помолитесь» (нажмите на кнопку с физиономией перед алтарем). Кстати, в открывшемся за витражом тайнике можно поглазеть на мертвого Космодесантника из Doom.

3. В часовне отойдите к стене напротив алтаря и выстрелите в кнопку, которая находится под потолком. Если вы стоите на правильном месте, то подниметесь к потолку — там висит монах из Heretic. Выстрел в него оказывается довольно полезным.

4. В первой камере по коридору от часовни сдвиньте с места кровать и пролезьте в появившуюся дыру.

5, 6. В центральной комнате управления после вращения стены откройте дверь, перейдите через мостик и откройте панель; перед вами карта уровня. Чтобы обнаружить тайники, посмотрите налево и направо — в стене имеются две ниши, в которые можно поочередно запрыгнуть.

7. Открытая зона с лазерными турелями. Прыгните на наклонный карниз у ворот, а с него — на платформу с турелями. Поднимитесь по другому наклонному карнизу, который вроде бы ведет в глухую стену над воротами. На самом деле эта стена иллюзорная, и через нее можно пройти.

8. Если в зоне с лазерными турелями взорвать скалу неподалеку от первого блока с камерами, открывается туннель.

9. После того как вы окажетесь в лагуне, заприте переключателем большие ворота, соединяющие лагуну с открытой зоной, запрыгните на правый наклонный карниз у ворот и откройте тайник.

10. Внутри подводной лодки, за ящиком у задней стены открывается стена — за ней находится реакторный отсек.

Уровень 4. Toxic Dump

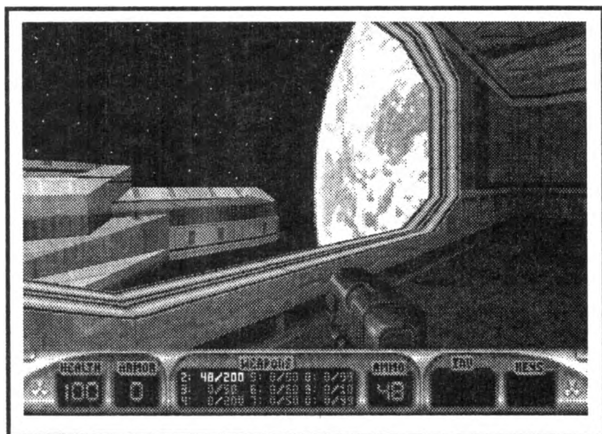
1. Пройдите по огню, горящему в верхней части подводной лодки — внутри нее откроется тайник.

2. Под водой, напротив выхода из подводной лодки, имеется пещера. Взорвите стену в том месте, где сверху пробивается свет.

3. На склоне, где вы брали синий ключ, уничтожьте лазерную турель в скале. Прыгните в нишу, где находилась турель, — одна из стен в ней открывается.

4. После того как вы откроете синюю дверь, нажмите на правую стену сразу же за первым поворотом налево.

5. Когда вы будете проезжать на конвейере в производственной зоне мимо небольшой зеленой лужи с решеткой, полезайте в лужу и откройте стену слева.



6. В комнате с компьютером, которая находится после зеленой лужи, нажмите на синюю панель — открываются оба цилиндра. В левом цилиндре скрыт тайник; чтобы попасть в него, следует войти внутрь цилиндра и подпрыгнуть.

7. Когда после подъема уровня воды вы подниметесь на поверхность в затопленной зоне, перед вами окажется наклонная скала с двумя выступами. Если разбежаться и прыгнуть с правого выступа, вы окажетесь в темной пещере; пошарьте в ней. Здесь может пригодиться прибор ночного видения.

8. После прыжка с левого выступа вы найдете комнату с приборами. Стена между экраном монитора и оранжевым цилиндром открывается, за ней находится тайник.

9, 10, 11. Взорвите трещину в скале, которая расположена возле комнаты с приборами. Взорвите трещину в открывшемся тайнике — откроется еще один тайник... и в нем тоже есть трещина! Взорвите и ее.

12. Когда река будет нести вас по туннелю, можно заметить в стене трещину. Попробуйте взорвать ее и прыгнуть в дыру. При известной ловкости это можно сделать прямо из воды, хотя гораздо проще воспользоваться реактивным ранцем. В дыре находится телепортатор.

13. В начале зеленой реки со слизью уничтожьте вентилятор и заберитесь в появившийся тайник.

14. Неподалеку от конца зеленой реки (и выхода с уровня) в левой стене имеется трещина. Если взорвать ее и войти в дыру, можно попасть на секретный 6-й уровень — Launch Facility!

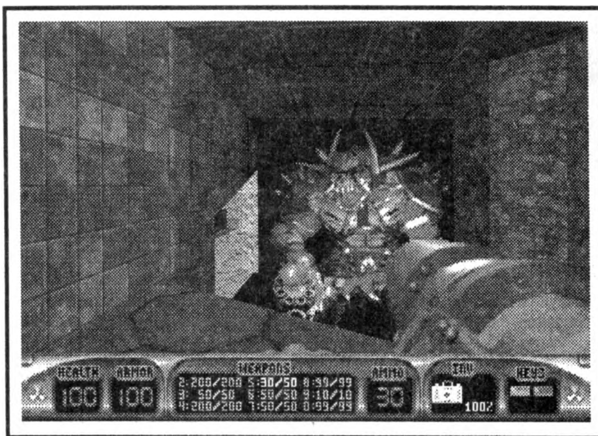
Уровень 5. The Abyss

1. Перед тем как прыгать в зал церемониального огня, пошарьте по левой стене коридора — в ней открывается ниша.

2. Прыгните в церемониальный огонь; это — телепортатор, он переносит вас в другой зал.

3. В той же самой комнате можно запрыгнуть на карниз с боеприпасами для гранатомета — это также считается как тайник.

4. После подъема по склонам озера с лавой взорвите трещину в стене — открывается длинный проход.



5. Если нажать выключатель в виде руки на верху склонов, открывается туннель. Он приводит вас в пещеру с большим огнем и танцующей женщиной — еще одной местной достопримечательностью Duke Nukem 3D.

6. Справа от входа в инопланетный корабль открывается участок стены.

Уровень 6 (секретный). Launch Facility

1. После того как вы возьмете синий ключ, вернитесь к небольшому зеленому пруду — решетка в нижней части пруда должна быть открытой.

2. В большой комнате из зеленого кирпича в потолке имеется вентилятор. Уничтожьте его и пролетите наверх на реактивном ранце.

3. В центре управления перед воротами на космодром (за надписью «Restricted Area») открывается участок стены.

4. Когда вы спуститесь под землю на лифте, найдите панель с мониторами — за ней находится весьма ценный тайник.

Эпизод 2. Лунный апокалипсис (Lunar Apocalypse)

Уровень 1. Spaceport

1. Осмотрите панель с разбитыми мониторами в закутке, где на мониторах показываются Земля и Луна.

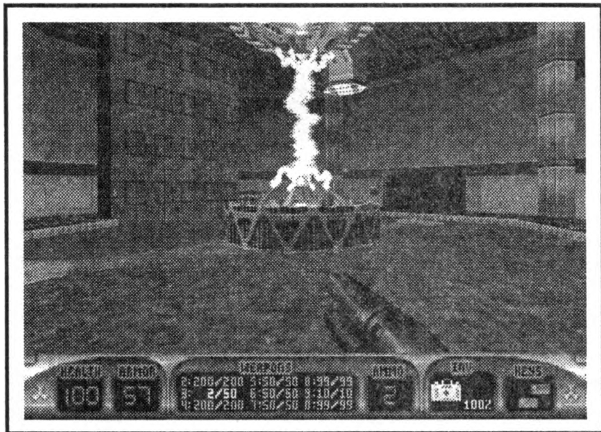
2. Подойдите к монитору в тупике неподалеку от начала уровня; в стенке напротив на несколько секунд открывается тайник.

3. Заберитесь в вентиляционную шахту в комнате, где находится синий ключ.

4. Решите головоломку с четырьмя переключателями, поворачивая третий выключатель слева. Зайдите в дверь и спуститесь вниз на лифте.

5. Находясь в центральной колонне на втором ярусе, взлетите на ранце и подберите «атомное здоровье» возле потолка; раздается звук открывшейся двери. Теперь быстро летите вниз по колонне, на первый ярус, и найдите открытую дверь в углу.

6. Летите наверх в центральной колонне.



Уровень 2. Incubator

1, 2. В стене напротив желтого рубильника (неподалеку от начала уровня) откройте нишу, заберитесь в нее и откройте в ней заднюю стену.

3. Прыгните внутрь эмблемы «Earth Defence».

4. Найдите дверь слева от консоли в нижней затемненной зоне.

5. Откройте железные дверцы в верхней затемненной зоне.

Уровень 3. Warp factor

1. После того как откроете желтую дверь, найдите нишу со стероидами. Поднимите взгляд повыше; в нише имеется кнопка. Выстрелите в нее и бегите на другую сторону помещения, пока опустившаяся колонна не успела подняться обратно. Спуститесь по коридору в лифт с иероглифами на стене. Он доставит вас на капитанский мостик звездолета «Энтерпрайз» (из известного американского телесериала «Звездный поход».

2. На мостике отыщите каюту капитана Пикара и включите в ней компьютер, который стоит на столе.

Уровень 4. Fusion Station

1. В помещении с опускающимися колоннами внимательно обшарьте стену, противоположную входу, — в нише открывается тайник.

2. Находясь в тайнике, поверните налево и взлетите наверх на реактивном ранце.

3. Спуститесь вниз под опускающиеся колонны и обыщите стену, обращенную к узкому туннелю.

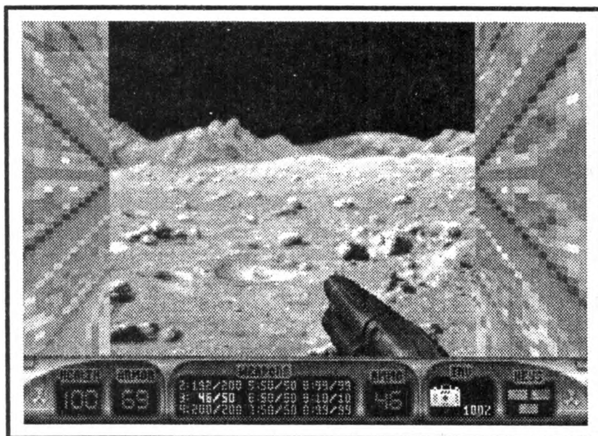
4. В комнате с вращающимися в воде турбинами пройдите перед монитором. На другом конце комнаты открывается тайник. Чтобы попасть в него, необходимо поторопиться — времени для этого отводится очень мало.

5. На третьем уровне комплекса (с коконами) зайдите в комнату слева от входа. Обыщите колонну в углу.

6. В длинном проходе на третьем уровне взлетите на поперечный мостик наверху, в пещерке справа имеется трещина — взорвите ее.

7. Если на том же мостике пойти налево, а не направо, обнаруживается еще один тайник.

Уровень 5. Occupied Territory



1. Когда откроется большая дверь, ведущая в коридор, пригнитесь и влезьте в небольшой проход, находящийся в правой части дверного проема.

2. После того, как вы пройдете достаточно далеко по коридору, у входа в него откроется тайник.

3. Напротив «голографического Дюка» имеется две вентиляционные шахты.

4. В комнате, открывающейся красным ключом, проверьте правый нижний монитор напротив входа.

Уровень 6. Tiberius Station

1. Проберитесь на склад (за дверью с надписью SUPPLIES); прямо напротив входа имеется тайник.

2. После того как войдете в дверь со знаком TIBERIUS STATION, взорвите трещину в правой стене.

3. Пройдите сквозь невидимую стену напротив питьевого фонтанчика в темном коридоре с двумя лифтами.

4. Обыщите стену возле двери со знаком, предупреждающем о радиоактивности.

5, 6. В противоположных стенках озера с ядовитыми отходами открываются два тайника. Для этого необходимо плавать на поверхности, а не нырять.

7. Взорвите трещину в стене после лифта неподалеку от пруда.

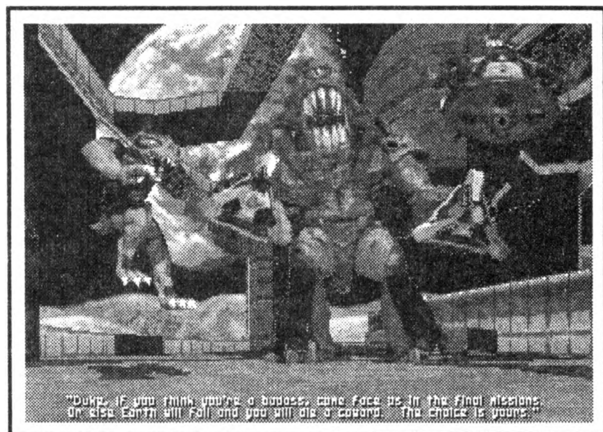
8. После того как победите промежуточного босса в комнате, открываемой красным ключом, найдите в ней вход в вентиляционную шахту. Быстро двигайтесь по шахте и влетайте в ненадолго открывшуюся дверь.

Уровень 7. Lunar Reactor

1. После прыжка в вентиляционную шахту, расположенную в жилом отсеке (Crew Quarters), нажмите выключатель и быстро доберитесь до правой ниши. После этого спуститесь в воду и обыщите угол пруда.

2. Когда вы окажетесь на скальном карнизе, напротив которого установлена лазерная пушка, повернитесь налево и обыщите панель.

3. В той же самой зоне под лазерной пушкой (хотя и существенно ниже ее) имеется пещера, туда можно с разбега запрыгнуть. Молодой человек, подвешен-



ный за ногу к потолку — Люк Скайуокер из «Звездных войн» (см. эпизод 5, «Империя наносит ответный удар»).

4. Сбоку от вентиляционной шахты, висящей над пропастью, расположена пещера. На нее можно запрыгнуть с верха шахты.

5. В комнате с красным ключом (за желтой турбиной) обыщите панель справа от карты.

6, 7. В зале с реактором запрыгните в комнаты, расположенные за перегородками симметрично по обе стороны реактора.

Уровень 8. Darkside

1. Проверьте панель с картой в центральном зале (от которого отходят коридоры к областям Alpha и Beta).

2. Взорвите трещину в стене в комнате ожидания поезда, находящейся в зоне Alpha.

3. После обрушивающейся пещеры в зоне Alpha войдите в дверь и сверните в правую часть зала. Нажмите на стену вблизи цилиндров с синей жидкостью. Впрочем, то же самое можно проделать и в левой части зала.

4. В комнате ожидания поезда в зоне Gamma нажмите на панель с картой.

5. В зоне Gamma залезьте в вентиляционную шахту в стене, следуйте по ней до самого конца, после чего зайдите в левую комнату. Взорвите трещину под потолком.

6. Во время движения поезда в зоне Beta наступает момент, когда можно проскочить в тайник сквозь открытую дверь.

7. После выхода из черного монолита в конце уровня (зеленый зал) повернитесь налево и взорвите трещину в стене. Проход приведет вас к выходу на секретный уровень «Lunatic Fringe».

Уровень 9. Overlord

1. После того как выплывете из начального прохода, поднимитесь на поверхность воды и поищите поблизости иллюзорную стену.

2. После того как опустится центральная светящаяся колонна, быстро доберитесь до открывшейся колонны возле воды.

3. Взорвите трещину в стене у поворота коридора, идущего наклонно вверх в зале с водопадом.

4. Во время сражения с боссом быстро прошмыгните в зал, откуда он появился — напротив двери открывается тайник.

Уровень 10 (секретный). Spincycle

Тайников нет. Только как же сюда попасть, не пользуясь секретным кодом (ведь все тайники на уровне проверены)? Может, вы знаете? Тогда расскажите нам.

Уровень 11 (секретный). Lunatic Fringe

Тайников нет.

Эпизод 3. Шрапнель-сити (Shrapnel City)

Уровень 1. Raw Meat

1. Возле входа в японский ресторан прыгните в иллюзорную стену возле первой куклы.

2. Нажмите на плакат с надписью «Exotica».

3. Взорвите трещину на стене в последней комнате по коридору.

4. Нажмите на прейскурант, который висит рядом с неоновой рекламой «Bar».

5. Найдите кровавый отпечаток руки на стене и нажмите на него; в стене поблизости открывается тайник.

6. Откройте низкий шкаф в стене напротив кровавого отпечатка, войдите в него и нажмите на левую стенку. Кстати говоря, если надеть прибор ночного видения, можно рассмотреть на этой стенке надпись «Push Me», то есть «Нажми меня».

7. На кухне откройте шкаф возле входной двери.

Уровень 2. Bank Roll

1. Откройте банкомат неподалеку от входа в банк.

2. В комнате с синим ключом нажмите кнопку на столе; картина на стене поднимается и открывает тайник.

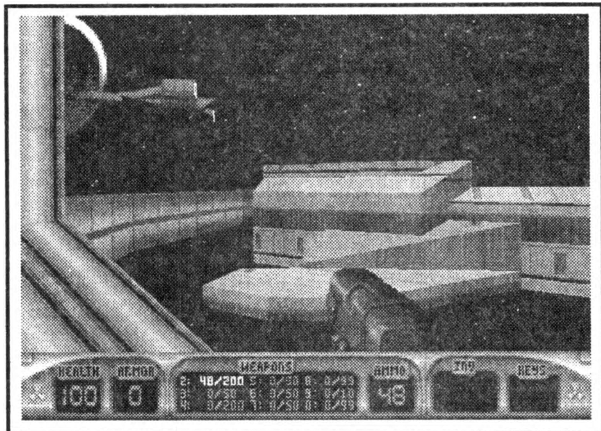
3. После входа в здание банка повернитесь направо и несколько раз выстрелите в кнопку под потолком. За телефоном открывается тайник.

4. Нажмите на картину, висящую возле стола в банке.

5. В турбине Gamma взорвите красную трещину в скале (возможно, для этого придется сначала повернуть турбину).

Уровень 3. Flood Zone

1. Неподалеку от водопада, под водой есть водоросли. Взорвите их, войдите в пещеру и всплывите на поверхность.



2. На скальной платформе с синим ключом запрыгните в нишу, которая находится за иллюзорной стеной.

3. У желтой двери есть небольшая пещера в скале; заберитесь в нее и нажмите на дальнюю стенку.

4. Проверьте крайние правые окна дома, на котором висит реклама «Alley Cat Lounge» (окна, находящиеся в выемке скалы).

5. За дверью, открываемой красным ключом, нажмите на желтый знак «Hard Hat Area»; в ящике открывается тайник.

Уровень 4. LA Rumble

1. Взорвите трещину в стене справа от выхода из канализации в начале уровня.

2. На кухне, где лежит синий ключ, откройте шкафчик слева от раковины (под ножом).

3. В кабинете директора нажмите на картину, которая висит справа от красного ключа.

Уровень 5. Movie Set

1. Нажмите на кассовый аппарат неподалеку от начала уровня, прыгайте в окно и бегите налево, за угол. Автомат с надписью «Snacks» на короткое время опускается и открывает тайник.

2. На съемочной площадке с рубкой космического корабля прыгните в середину экрана с нарисованной Землей.

3. Внимательно осмотрите ящики, стоящие напротив знака «Stage 17B».

4. Прыгните на карниз под громадным плакатом с рекламой Дюка Нукема (в открытой зоне). За плакатом находится тайник. Нажмите на стену возле знака USA в комнате с желтым ключом. Открывается проход на секретный уровень «Tier Drops».

Уровень 6. Rabid Transit

1. На первой станции проверьте плакат «Lunar Apocalypse».

2. Запрыгните на левый автомат, стоящий напротив перрона.

3. Когда вы по рельсам идете ко второй станции, взорвите трещину в стене справа от ниши с опустошителем.

4. На второй станции нажмите на знак «No Loitering» над почтовым ящиком.

5. Обыщите стену в темной зоне возле почтового ящика.

6. В комнате, открываемой красным ключом, опустите левую полку — для этого следует прыгнуть на нее с правой полки.

Уровень 7. Fahrengeit

1. В доме неподалеку от громадного знака «GUILTY» нажмите на картину.

2. Там же перебейте всю посуду в шкафу и прыгните на полку.

3. Занавес на студии KTIT — не более чем иллюзия, прыгните в него.

4. В комнате с мониторами на студии KTIT откройте дверь в подсобку, где находится красный ключ, она считается тайником.

Уровень 8. Hotel Hell

1. Нажмите на деревянную стену в баре на 2-м этаже отеля.

2. Там же откройте шкаф, в котором хранятся бутылки с вином.

3. Полезайте внутрь мини-водопада у плавательного бассейна. Вы переноситесь в джунгли. Дотроньтесь до кровавого отпечатка руки, и вы встретитесь с Индианой Джонсом! Кстати говоря, из джунглей открывается выход на секретный уровень «Freeway».

Уровень 9. Stadium

Формально на этом уровне нет ни одного тайника. И все же небольшой секретик имеется: если сбить дирижабль, болтающийся в небе, на стадион вывалится ОЧЕНЬ много всяких полезных предметов. Честное слово, это сильно поможет в финальном поединке.

Уровень 10 (секретный). Tier Drops

1,2,3,4. Нажмите на стены между панелями в каждой из четырех зон Alpha, Beta, Gamma и Delta.

Уровень 11 (секретный). Freeway

1. У правого конца дороги (по отношению к вашей начальной позиции на уровне) запрыгните на левый карниз и откройте крайнее левое окно.

2. Обыщите окно напротив консоли, для которой нужен синий ключ.

3. Взорвите трещину в стене возле синего ключа.

4. Обыщите книжную полку возле синего ключа.

5. В комнате с конвейером запрыгните внутрь знака с наклонными черно-желтыми полосами. Кстати, синеватая кучка металлолома под прессом — это известный всем киборг Терминатор. Догадаться, в общем-то, трудновато, и все же это он самый.

Маленькие хитрости

В Duke Nukem 3D, как практически во всех трехмерных аркадах, имеются специальных секретные коды для лентяев. Приводится их список для версии игры 1.3 (внимание, обладатели более ранних версий — в кодах могут иметься некоторые расхождения):

DNKROZ	Режим Бога и полная заправка реактивного ранца
DNCORNHOLIO	То же самое
DNSTUFF	Все ключи и все оружие с полным боекомплектом
DNWEAPONS	Все оружие с полным боекомплектом
DNITEMS	Все предметы и ключи
DNINVENTORY	Все предметы
DNKEYS	Все ключи
DNCLIP	Вкл./выкл. режима хождения сквозь стены
DNSHOWMAP	Полная карта уровня
DNHYPER	Стероиды
DNUNLOCK	Открыть все двери
DNSKILL<цифра>	Установка уровня сложности
DNSCOTTY<э><уу>	Переход на заданный уровень (э — номер эпизода; уу — двузначный номер уровня в эпизоде)
DNVIEW	Изменение вида
DNMONSTERS	Монстры исчезают при виде Дюка
DNCASHMAN	При нажатии «пробела» Дюк швыряется деньгами
DNRATE	Количество кадров в секунду
DNCOORDS	Текущие координаты
DNDEBUG	Включение/выключение отладочной информации
DNTODD	Сообщение «Register Cosmo Today!»
DNBETA	Сообщение «Pirates Suck!»
DNALLEN	Сообщение «Buy Major Stryker»

На этом список хитростей Duke Nukem 3D далеко не ограничивается — в игре имеется масса замечательных приколов типа встреч с «историческими личностями» от Индианы Джонса и Люка Скайуокера до Терминатора (о них см. выше) и других, возможно, даже непредусмотренных создателями возможностей. Например, если назначить своим основным оружием ногу (клавиша 1) и нажать ее одновременно с клавишей ~, то Дюк будет бить врага... обеими ногами сразу!!! Такой фокус проходит, наверное, только у суперменов типа Дюка, самим экспериментировать не советую — можно заработать неприятную травму.

Наконец, в игре имеется ряд совершенно неочевидных ссылок не только на известных персонажей, но и на события, фильмы, песни и т. д. Вот лишь некоторые из них:

1. По телевизору в баре можно увидеть известную сцену преследования автомобиля О.Дж.Симпсона (спортсмена и обвиняемого в одном из самых знаменитых судебных процессов США за последнее время).

2. В надписи «Dopefish Lives!» на уровне Abyss имеется в виду персонаж старой игры Commander Keen, созданной в незапамятные времена, когда фирмы id Software и Apogee еще не успели поругаться между собой.

3. Фраза «Kill me...», которую можно услышать от пленных женщин, конечно же, позаимствована из фильма «Чужие».

4. Висящий в тюремной камере плакат с красоткой, за которым скрывается потайной ход, взят из новеллы Стивена Кинга «Искупление в Шоушенке» (другой известный вариант перевода — «Рита Хейворт для Шоушенкской тюрьмы»).

5. Затонувшая подводная лодка называется «Даллас»; любители книг Тома Клэнси немедленно вспомнят его бестселлер «Охота за Красным Октябрем».

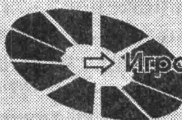
6. Номер 867-5309, написанный на стенке туалета, выбран далеко не случайно. Была такая песня «Дженни» о парне, который раздобыл номер бедной Дженни при таких же обстоятельствах (то есть на стене туалета) и потом всячески надоедал ей по телефону. Это и есть тот самый номер из песенки. Люди, не следуйте дурным примерам и не мешайте жить своим ближним!

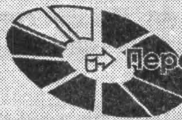
7. Три реплики Дюка — «Come get some...», «Groovy» и «That's gotta hurt» — позаимствованы из фильмов «Зловещие мертвецы–2» и «Армия тьмы». Вдобавок Дюк произносит их намеренно грубым голосом, подражая персонажам фильма.

8. Черный монолит на 7 уровне 2-го эпизода легко узнают поклонники научной фантастики. Он появился в фильме Стенли Кубрика «Космическая Одиссея 2001 года».

Рейтинг

Игровой интерес







Исполнение

	Графика	10
	Звук	10
	Управление	10
	Оригинальность	8
	Сюжет/Концепция	8

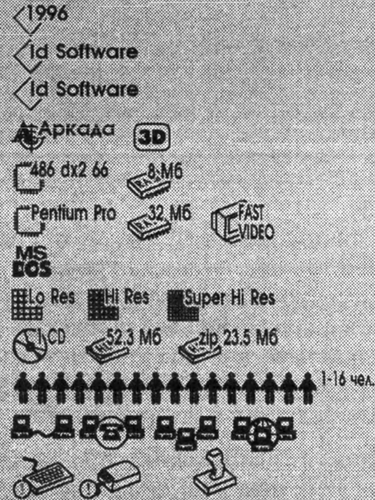


QUAKE

Квэйк

Информация

Год выпуска
Распространитель
Разработчик
Категория
Минимальные требования
Желательно
Операционная система
Поддерживаемая графика
Размер
Количество игроков
Игра с партнерами
Управление

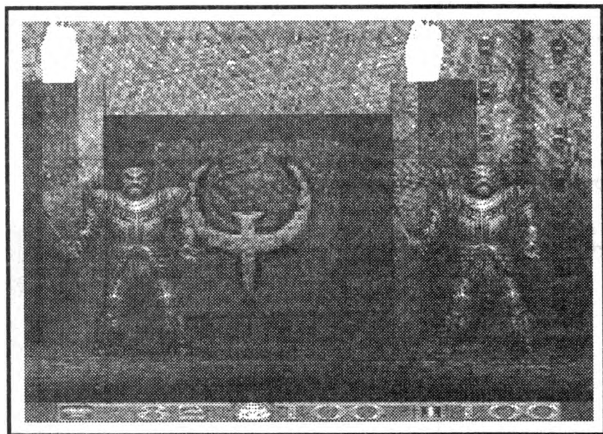


«Не должно думать, что человек есть либо старейший, либо последний властелин на Земле и что жизнь есть только то, что ему ведомо. Нет же — Боги Глубокой Древности пребудут ныне, присно и вовеки веков. Не в пространствах, которые нам известны, но между ними ходят они, лишенные измерений и невидимые для нас. <...>. Они сокрушают леса и уничтожают города, но ни лесу, ни городу никогда не дано увидеть поражающую их десницу. Кадаф в холодной пустыне узнал их, но кто из людей сейчас знает, где Кадаф?

<...>. Йя! Шаб Нигурат! Только по Их духу вы сможете узнать о Них. Их руки лежат у вас на горле, но вы не видите Их, и место их обитания лежит за невидимым порогом, который охраняется».

Говард Ф. Лавкрафт. «Ужас в Данвиче»

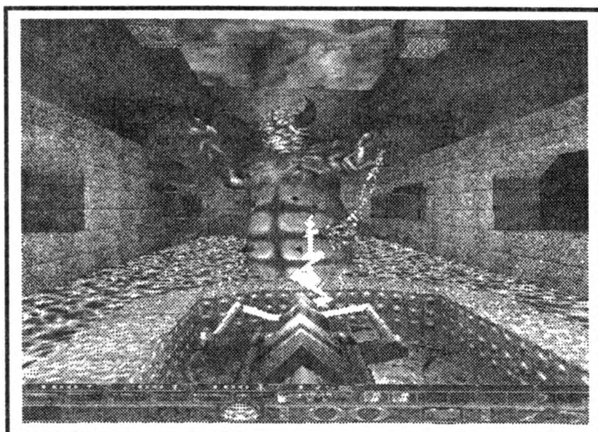
Вернемся в далекий 1994 год. Не успела утихнуть буря восторгов, вызванная появлением Doom-2 — игры, до сих не утратившей положения суперхита в жанре трехмерных боевиков с типом графики «вид из глаз», а фирма Id Software (создательница Doom) уже начала рекламную кампанию своего следующего про-



екта — Quake. Утверждалось, что Quake станет в сравнении с Doom тем же, чем стал Doom в сравнении с Wolf 3D. Мир, затаив дыхание, стал с нетерпением ждать появления новой игры. Ждать пришлось долго, очень долго. Срок выхода игры с завидной регулярностью переносился на более поздний срок в течение почти двух лет. В игровых журналах как зарубежных, так и отечественных, не стихали жаркие дискуссии — каким же он будет, этот Quake? Задолго до выхода игры появились созданные хакерами новые уровни и даже редакторы уровней, новые монстры, новые виды оружия (и все это к не существующей на тот момент игре!!!). И вот наконец в феврале 96 года появилась демо-версия, предназначенная для сетевой игры и практически лишенная монстров (монстры «довешивались» путем хитроумных манипуляций с командной строкой). Можно было окинуть пытливым взором места будущих жарких баталий.

Сообразив, что дальнейшее промедление чревато серьезными финансовыми неприятностями ввиду наличия как потенциальных, так и уже существующих игр-конкурентов (Duke Nukem 3D, Prey, Into The Shadows), Id Software выпускает shareware-версию игры — первый эпизод, семь полноценных уровней, кишмя кишащих сотнями монстров, еще не успевших пасть от вашей верной винтовки (топора, гвоздомета (!), гранатомета и т. д.). Почти мгновенно вслед за ней появляется и бета-версия полной игры со всеми четырьмя эпизодами, правда, с недоделанными финальными уровнями. Но лишь летом 1996 года вышла коммерческая версия Quake.

Оправдала ли игра возложенные на нее надежды? В чем-то — да, а в чем-то и нет. Игра действительно обладает рядом революционных новшеств — нигде еще не встречалось столь впечатляющих трехмерных лабиринтов. Трехмерность доведена просто до предела. В Doom, Dark Forces, Duke Nukem лабиринты все-таки были линейными — все пространство каждого уровня находилось в одной плоскости, хотя вы и могли подниматься по лестницам, ездить на лифтах, спрыгивать куда-нибудь вниз. В Quake лабиринты наконец-то обрели настоящий объем — новое графическое ядро позволило создавать и обсчитывать сложные геометрические объекты — перед вами простирается вглубь и ввысь, во всех мыслимых направлениях, хитросплетение лестниц, балконов, платформ. Просторные залы, заполненные подобными конструкциями, соединяются между собой извилистыми темными коридорами, и все это погружено в зловещий полумрак, освещаемый светом факелов и вспышками выстрелов. Линейную — плоскую карту

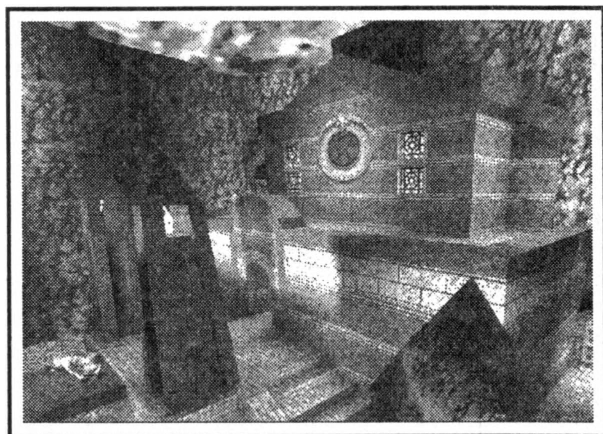


уровня нарисовать уже невозможно. К тому же часть уровней скрыта под толщей воды, и там игрок может свободно перемещаться. Подводные сцены — несомненно, одна из самых сильных сторон игры. По стенам пробегает рябь, все происходящее выглядит действительно так, будто вы находитесь в затопленных туннелях и залах.

Еще одно революционное достижение игры — облик монстров. В Doom (и всех прочих трехмерных боевиках) враги были плоскими, рисованными — каждый монстр изображался в нескольких ракурсах (монстр стоящий, бегущий, атакующий, падающий, умирающий, мертвый), а значит, и все чудища одного типа умирали абсолютно одинаково. А отмучившись, всегда сохраняли одно и то же положение тела — ногами к вам (попробуйте повернуться в Doom вокруг своей оси, и вы увидите, что все окружающие вас трупы поворачиваются вместе с вами — завораживающее психоделическое зрелище). В Quake, впервые в истории жанра, враги представляют собой трехмерные объекты — они состоят из множества многогранников, покрытых текстурой (поверхностью), причем угловатость и многоугольность совсем не режут глаз, и машина обсчитывает не только трехмерные лабиринты, но и движения монстров. Более того — куски мяса, которыми рассыпаются враги при удачном попадании из гранатомета или винтовки тоже трехмерные! Вокруг убитого врага можно теперь обойти кругом, наклониться над ним, чтобы рассмотреть поближе, вот только плюнуть на него (или еще каким-либо образом надругаться над трупом), к сожалению, нельзя.

Игра к тому же обладает воистину революционным сетевым режимом — чисто теоретически число игроков теперь возросло до шестнадцати. Один из компьютеров выступает в роли сервера, а к нему может подключиться кто угодно и когда угодно. Да, чисто теоретически можно было бы сражаться и «континент на континент» — но не следует забывать, что уровни и deathmatch aren'ы (уровни, созданные специально для сетевой игры) отнюдь не резиновые, и так уж один из сетевых уровней называется Klaustrofobiapolis (Город Клаустрофобии). Поэтому на практике в сетевой резне может участвовать не более 16 человек. Как легко догадаться, игра с таким количеством участников представляет собой незабываемое зрелище.

Феноменальный успех предшественника этой игры был обусловлен не только фантастическим (на момент появления) уровнем графики. В конце концов нарисовать можно что угодно и как угодно красиво — игра отличается от, скажем, компьютерного трехмерного ролика тем, что на нее нужно не только смотреть, но



и играть. Если играть неинтересно, то не спасет никакой, даже самый высочайший уровень графики — игра будет забыта.

Помните момент, когда вы впервые увидели Doom — первая мысль, конечно: «как круто это сделано!» А потом все мысли отступали на задний план, и оставались только инстинкты, инстинкты хищника — убей или будь убитым, стреляй в упор, устилай коридоры и залы слоем окровавленных тел. Как описать ту гамму эмоций, которую испытывает игрок, завалив своего первого Барона Ада, не говоря уж о кибердемонах или спайдерах? «Я сделал это, — ликует игрок, — этот ублюдок сдох». Я уж не говорю о сетевых баталиях — накал страстей в этих битвах достигал предела. Вам противостоят не запрограммированные монстры, поведение которых легко предсказать, а живые люди, как правило, обладающие способностью учиться на своих ошибках, менять тактику, преподносить сюрпризы.

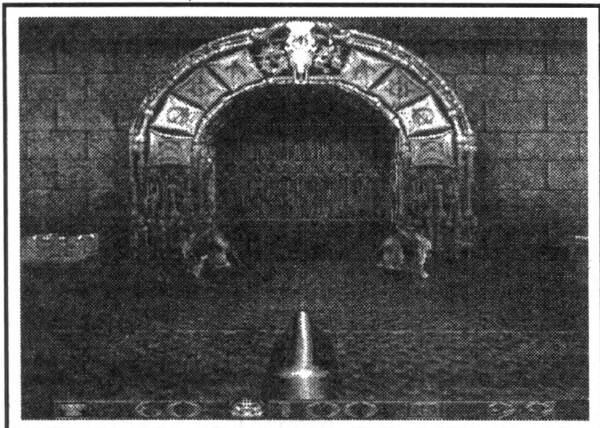
Да, от Quake ждали в первую очередь революционных наворотов в области графики, чего-то такого, от чего захочется сползти со стула, выпучить глаза от восторга и т. п., но революции не произошло — все-таки зияющей пропасти между Doom и Quake не наблюдается. Но тем не менее самое главное в игре осталось неизменным — своеобразная атмосфера нескончаемого кошмара, некий аромат потустороннего зла, от которого перехватывает дыхание. Уходящее ввысь и вглубь переплетение лестниц и балконов, коридоры и залы цитаделей инфернальных монстров, и все это кишит странными и чуждыми существами, которые преследуют одну незамысловатую цель — уничтожить вас. Будьте предельно бдительны — на экране вашего монитора оживают древние боги.

Перед вами настоящая симфония тотального уничтожения, написанная такими великими композиторами, как Кармак и Ромеро.

Предыстория

Подоплека игры отличается редкостной оригинальностью: несомненно, Id — мастера придумывать сюжетные завязки к своим играм!.. Итак, в прилагаемой к игре информации сообщается нижеследующее.

Телефонный звонок поднял вас в четыре утра. В пять тридцать вы уже прибыли на место назначения. Командир вкратце сообщает суть дела.



«Проблемы на комплексе Слипгейт (Скользящие ворота). До сих пор мы использовали это место для мгновенной телепортации людей и грузов. Враг — мы присвоили ему кодовое имя Квейк — с помощью этих Ворот сумел наводнить наши базы отрядами мертвецов, которые убивают, крушат и даже воруют детей...

Черт подери, мы даже не знаем, откуда взялся этот мерзавец. Ученые думают, что он находится не на Земле, а в ином измерении. Еще они говорят, что Квейк готовится спустить с привязи настоящую армию, чтобы все присвоить себе.

Ты наш лучший человек! Операция «Каунтерстрайк» (Ответный удар) полностью под твоим контролем. Найди Квейка и останови его... или же... Тебе даются самые широкие полномочия. Если яйцеголовые правы, все наши жизни пойдут в расход...»

И вот вы прибыли на базу. До вас доносится затихающая стрельба. Ублюдки Квейка работают быстро! Он прослышал об операции «Каунтерстрайк» и нанес удар первым. Вокруг следы панического бегства. Вы — единственный оставшийся в живых. Операция «Каунтерстрайк» закончилась. Но не для вас.

Вы знаете, что в центре установки находится пространственный транспортер. Через него пришли в наш мир убийцы Квейка. Вы можете воспользоваться им и нанести Квейку ответный визит. Возможно, вы сумеете добраться до него лично. Вы передергиваете затвор винтовки и устремляетесь вперед. Вас ждет встреча с Великими Древними — богами, изгнанными из нашего мира и мечтающими вернуть свою былую власть.

Игровые операции

Main Menu — главное меню (вызывается в любой момент игры клавишей Esc).

Single Player — игра для одного игрока.

New Game — начать новую игру.

Load — продолжить ранее сохраненную игру.

Save — сохранить текущую игру.

Multiplayer — игра для нескольких игроков.

Join a Game — присоединиться к игре.

Modem, Direct Connect, IPX, TCP/IP — выбор варианта коммуникаций.

New Game — начать новую игру.

Modem, Direct Connect, IPX, TCP/IP — выбор варианта коммуникаций.

Setup — настройки многопользовательской игры.

Hostname — введите имя своего альянса.

Your Name — введите свое имя.

Shirt Color — выберите цвет вашего бронежилета. К вашим услугам четырнадцать цветов и оттенков (от 0 до 13).

Pants Color — выберите цвет ваших штанов (выбирается точно так же, как и цвет бронежилета).

Accept Changes — согласиться с произведенными изменениями.

Max Players — максимальное количество игроков.

Game Type — характер игры. Как и в Doom, возможно два варианта:

Deathmatch — игра по принципу — «человек человеку — волк»: кровавая бойня, в которой каждый сам за себя. Задача игрока — как можно чаще убивать соперников и по возможности оставаться в живых самому. Подобный режим пользуется наибольшей популярностью.

Cooperation — игра по принципу — «человек человеку — друг, товарищ и брат». Дружная команда плечом к плечу сражается с озверевшими монстрами.

Teamplay — очень любопытная разновидность cooperation — вы собираете дружную команду, ваши враги собирают не менее дружную команду. Затем эти команды сходятся «стенка на стенку».

Skill — уровень мастерства или, иначе говоря, уровень сложности. Такого принципиального значения, как при игре в одиночку, не имеет — ведь ваши соперники в основном не монстры, а люди. В сравнении с опытными противниками-людьми даже самые ужасные монстры могут показаться невинными младенцами.

Frag Limit — ограничить количество смертей.

Time Limit — вы можете ограничить время игры — от 10 до 60 минут. Если время вышло, а игра не спешит кончаться, поищите выход с уровня.

Episode — выберите эпизод игры или специальный сетевой эпизод (deathmatch arena), на котором вы будете сражаться.

Level — выберите уровень.

Options — зайдя сюда, вы сможете отрегулировать следующие параметры:

Customize Controls — конфигурация управляющих клавиш. Если вам не нравится, как клавиши расставлены по умолчанию, вы можете установить их самым удобным для вас образом. Мы приводим значения клавиш, выставленные по умолчанию.

Ctrl или [мышь] — Attack (атака).

/ — Change Weapons (смена оружия).

Space — Jump/Swim Up (прыжок или плыть вверх).

↑ — Walk Forward (идти вперед).

↓ — Backpedal (идти назад).

← — Turn Left (повернуться налево).

→ — Turn Right (повернуться направо).

Shift — Run (бежать).

< — Step Left (двигаться боком налево).

> — Step Right (двигаться боком направо).

Alt — Sidestep (двигаться боком).

A или PgDn — Look Up (посмотреть вверх).

Z или Del — Look Down (посмотреть вниз).

End — Center View (смотреть прямо).

\ — Mouse Look — в сочетании с движением мышки вперед или назад позволяет менять угол зрения соответственно вверх или вниз.

Ins — Keyboard Look — в сочетании с клавишами направления позволяет смотреть вверх и вниз соответственно.

D — Swim Up (плыть вверх).

C — Swim Up (плыть вниз).

Console — зайдя сюда, вы сможете прочитать все последние полученные вами сообщения (типа «Вы нашли две ракеты», «Вы обнаружили двустволку») и ввести или отключить секретные коды.

Reset To Default — вернуться к параметрам, выставленным по умолчанию.

Screen Size — размер игрового экрана. Чем он меньше, тем быстрее будет «бегать» игра.

Brightness — яркость изображения. Очень важный параметр. Если вы оставите то, что выставлено по умолчанию, то ничего толком не увидите. Очевидно, сотрудники Id Software все как одни наделены способностью видеть в темноте.

Mouse Speed — если верить многочисленным интервью, то в Id Software играют только при помощи мышки (клавиатура, по мнению Кармака и Ромеро, удел тех, у кого проблемы с реакцией). Если вы решили последовать примеру профи из Id, то при помощи этого параметра вы сможете отрегулировать скорость реагирования вашего мыша.

Music Volume — громкость музыки. (Этот параметр актуален лишь для обладателей фирменного компакта с игрой.)

SFX Volume — громкость звуковых эффектов. Если вы хотите оглохнуть от выстрелов, взрывов, криков, хрипов и прочей какофонии, выставляйте этот параметр по максимуму.

Always Run (On\Off) — если вы хотите постоянно бегать, не нажимая при этом на соответствующую клавишу, включите этот параметр.

Video Options — здесь вы можете выставить разрешение экрана от минимального 320×200 точек до совершенно невероятных значений. Причем на больших разрешениях «тормозит» даже мощный Pentium!

Help/Ordering — зайдя сюда, можно почерпнуть массу полезной информации о некоторых клавишах и командах, которые вы сможете отдать по ходу игры, не заходя в Main Menu.

F1 — Help — еще раз прочитать этот список.

F2 — Save — записать текущую игру. Вы сразу же оказываетесь в нужном меню.

F3 — Load — загрузить сохраненную игру. Вы опять-таки с ходу оказываетесь в необходимом меню.

F4 — Options — при помощи этой клавиши вы окажетесь в меню настройки игры.

F5 — Multiplayer — вызов меню игры для нескольких игроков.

F6 — Quicksave — быстрое сохранение текущей игры.

F9 — Quickload — загрузить сохраненную игру.

F10 — выход из игры.

F12 — снимать скриншоты (кадры с экрана).

Quit — то же самое, что и F10.

Начало игры

Уровень сложности и эпизод в Quake выбираются отнюдь не при помощи привычных меню. Нет, в начале игры вы оказываетесь в просторном холле, откуда ведут три коридора. Далее по принципу — «Налево пойдешь...». Коня, разумеется, терять не придется, но, свернув в левый коридор, вы выберете уро-

вень сложности Easy (легкий), прямо — вас ждет Normal (нормальный). Ну, а если вы пойдете направо, то, полюбовавшись свисающими со стен гроздями стонущих тел и перепрыгнув через озерко раскаленной лавы, окажетесь на уровне сложности Hard (тяжелый). Шагнув в телепортатор, имеющийся в конце каждого коридора, вы окажетесь в зале выбора эпизода. Далее вас ждут четыре коридора,по одному на каждый эпизод игры. Пятый эпизод (ShubNiggurath Pit) состоит всего лишь из одного уровня, и попасть на него вы сможете, лишь собрав на финальных уровнях каждого эпизода особые руны (магические символы), охраняемые легионами монстров. После этого в полу зала откроется уходящая вниз широкая винтовая лестница, ведущая в самый ад, — на пятом эпизоде собрались, кажется, все шамблеры и паукодемоны игры.

Но неужели уровней сложности в игре всего три? Ведь настоящих профессионалов каким-то там Hard'ом не запугаешь. Нет, беспокоиться тут не надо — в игре предусмотрен еще один уровень — Nightmare (кошмарный). Вот только для того, чтобы его найти, придется постараться. Оказавшись в зале выбора эпизодов, сверните в четвертый. Прыгните в воду, тут же нажмите клавишу «назад», стараясь прижаться к самой стенке. Пройдя сквозь толщу воды, вы приземлитесь на потолочной балке, которая приведет к коридору, ведущему к огненному телепортатору «Nightmare». Выстрелив в кнопку и прочитав загадочную надпись «Колодец желаний ждет вас», смело шагайте в телепорт. Вы снова окажетесь в зале выбора эпизодов. Смело выбирайте любой, и кошмар от Id Software вам гарантирован.

Правда, Nightmare отличается от Hard не возросшим количеством монстров (куда уж больше!), а тем, что их агрессивность и количество выстрелов резко возрастают. Число вражеских промахов почему-то так же резко падает.

Вид игрового экрана

Всю нижнюю часть экрана занимает полезная информация о вашем герое. Конечно, если вы настолько уверены в своих силах, что вам абсолютно неинтересно знать, сколько у вас здоровья, защиты, боеприпасов, ключей и т. п., то вы можете полностью убрать этот индикатор, и тогда драматические события, развернувшиеся в игре, будут занимать весь экран. Но делать этого мы вам настоятельно не рекомендуем. Разве что вы уж круче некуда...

Итак, нижняя часть полосы информации. Цифра рядом с изображением защитного костюма — уровень защиты (максимальное значение 200 %), цифра рядом с изображением угрюмой физиономии героя игры — уровень здоровья (максимальное значение — 250 %, но если этот показатель превышает 100 %, цифра начнет стремительно убывать, пока не остановится на все тех же 100 %). Цифра рядом с изображением коробки с боеприпасами — количество патронов (гвоздей, гранат и т. п.) для применяемого в данный момент оружия. За исключением гвоздометов, у которых максимальный боекомплект — 200 выстрелов, боекомплект всех остальных видов оружия не превышает сотни единиц. Если вы нажмете на клавишу <Tab>, то вместо вышеперечисленных параметров (и вместо

ожидаемой карты) увидите текущую статистику, связанную с прохождением уровня — число убитых и еще живых монстров, количество найденных и ненайденных секретов, затраченное на блуждание по уровню время, а также название уровня.

В верхней части индикатора вы можете полюбоваться изображениями имеющихся у вас видов оружия, а также узнать количество боеприпасов к каждому виду в отдельности. Или можете удостовериться в наличии или отсутствии ключей. Кроме того, когда вы подбираете и используете тот или иной предмет, его изображение также появляется рядом с ключами. В левой части индикатора можно увидеть изображение найденных (выделено) и еще желающих быть найденными вами рунических символов.

Оружие

Традиционный (для игр типа «вид из глаз») подбор оружия — от слабого до «грозы всего движущегося». Выбирается соответственно силе клавишами 1, 2, 3, ... ,8 или последовательно перебирается клавишей «/».

Axe (топор) — обыкновенный окровавленный топорик. Оружие более мощное, нежели кулак в Doom. Даже самым грозным врагам обычно хватает десятка ударов. Недостаток этого оружия заключается в том, что использовать его можно, лишь подойдя вплотную к врагу. Ну, а враги, разумеется, не такие идиоты, чтобы спокойно подпускать вас вплотную.

Shotgun (винтовка) — от использования пистолета создатели игры решили отказаться. Пистолетом ваших оппонентов ни в чем не убедишь. С самого первого шага вы сжимаете в руках винтовку. Неплохое оружие, особенно на первых уровнях. Грунтам и ротвейлерам обычно хватает пары выстрелов в упор. В некоторых врагов придется пострелять подольше (а кое в кого и выпустить почти весь максимальный боекомплект, если успеете, конечно).

Double Shotgun (двустволка) — от обыкновенной винтовки отличается лишь удвоенной силой выстрела, а значит, с меньшими потерями позволяет расправляться с более сильными врагами.

Nailgun (гвоздомет) — в качестве боеприпасов этот вид оружия использует обыкновенные гвозди. Достоинство его заключается в большой скорострельности, что, впрочем, является и недостатком — очень уж быстро он тратит боекомплект. А вообще заколачивать в монстров гвозди, особенно с приличной дистанции — ни с чем не сравнимое удовольствие.

Supernailgun (супергвоздомет) — от обычного отличается возросшим до четырех количеством стволов, а значит, и большей скорострельностью — со всеми вытекающими отсюда последствиями: больше убойная сила, быстрее расходуется боекомплект.

Grenade Launcher (гранатомет) — до того, как вы обретете «тандерболт», это, пожалуй, самый ценный вид оружия. Стреляет гранатами, которые летят не

по прямой, а по дуге (вы вполне можете проследить траекторию выстрела). Если граната никого не задела, взрывается она пару секунд спустя. Ну, а если выстрел точен — взрыв следует в ту же секунду. Недостаток этого оружия (помимо вполне очевидного факта, что из него не следует стрелять в упор — поранит взрывной волной) — неприятная особенность поведения гранат: они рикошетируют от стен, так что ваша граната вполне может угодить вам же под ноги.

Rocket Launcher (ракетомет) — почему это оружие окрестили ракетометом, не совсем ясно — стреляет оно все теми же гранатами. Но, в отличие от гранатомета, выпущенная граната летит строго по прямой.

Thunderbolt (шокер) — самый последний вид оружия в этой игре. Стреляет электроразрядами. Конечно, по силе он слегка уступает BFG из Doom, валит врагов не толпами, а строго индивидуально, но в эффективности сомневаться не приходится. Ни в коем случае не вздумайте стрелять из него под водой — если вы забыли школьный курс физики (что, разумеется, маловероятно), на всякий случай напоминаем, что вода — это превосходный проводник электричества: первый подводный выстрел окажется и последним, не спасет никакая защита.

Полезные предметы

Кроме различных аптечек и боеприпасов ко всем видам оружия, в лабиринтах и тайниках Ouake вы можете найти множество разнообразнейших полезных предметов из стандартного набора «В помощь герою».

Armor — разноцветные бронежилеты. Увеличивают бронированность (защиту) героя до 100, 150 и 200 процентов. Надо ли говорить, что чем выше уровень защиты, тем меньше повреждений наносят вам многочисленные враги.

Megahealth — мега-аптечка. Увеличивает запас здоровья до 200%. Но подобное суперздоровье тем не менее начнет в скором времени убывать, пока не остановится на отметке 100 %. Если вы обнаружите подряд две мега-аптечки, то запас вашего здоровья подскочит до 250 %. Так что, наткнувшись на подобный предмет, не медлите — смело бросайтесь в бой.

Biosuit — биокостюм. Даст вам возможность довольно долго плавать под водой, не опасаясь захлебнуться. Кроме того, позволяет безо всякого ущерба для себя искупаться в кислоте.

Ring Of Shadows — кольцо теней. Этот предмет способен ненадолго сделать вас невидимым. Сами понимаете, какие это открывает перспективы — вы можете незамеченным проскочить через скопление монстров или атаковать их с самой неожиданной для них стороны.

Pentagram Of Protection — пентаграмма защиты. Позволит вам ненадолго стать неуязвимым. Найдя этот предмет, бегите к ближайшему скоплению шамблеров или скрагов и начинайте вершить кровавую месть за предыдущие неудачи.

Quad Damage — как следует из названия, увеличивает силу оружия в четыре раза. Полезная вещь, если у вас в руках только винтовка — выстрел в упор разносит грунтов, ротвейлеров и прочую мелочь буквально на куски. А при борьбе с более серьезными врагами превращает винтовку в подобие гранатомета.

Монстры

Rotweller (ротвейлер) — черная псина с окровавленной мордой, по внешнему виду и свирепости ничем не отличается от своих реальных прототипов. Очень любит прыгать. Но тем не менее особой опасности не представляет — в том случае, разумеется, если вы не будете просто стоять и ждать, пока вас не закусают до смерти.

Grunt (пехотинец) — пушечное мясо сил Тьмы. Легко убиваем даже топором. Вооружен винтовкой. После своей гибели дает вам возможность разжиться винтовочными патронами в количестве пяти штук. Опасность грунты представляют лишь в том случае, когда собираются в толпы.

Enforcer (боевик) — более серьезный соперник — стреляет лазерными разрядами. Не так-то просто убивается из винтовки, а зарубить себя топором не даст вообще. После смерти оставляет боеприпасы для тандерболта.

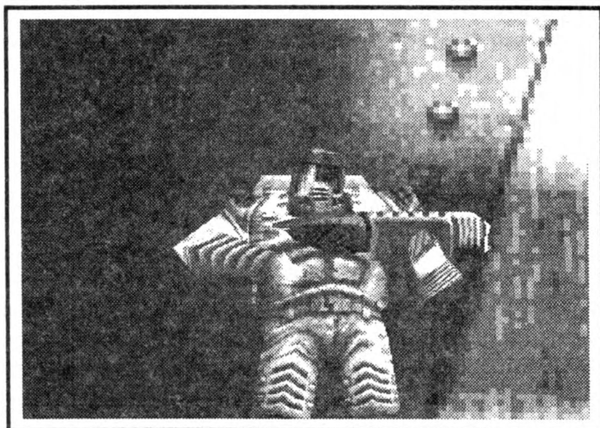
Ogre (великан-людоед) — в Quake он великанскими размерами не отличается, но зато вооружен бензопилой и гранатометом. Если эта тварь не может дотянуться до вас бензопилой, она изо всех сил пытается закидать вас пригоршнями гранат. Надо ли говорить, что к ограм лучше не приближаться, а бороться с ними следует с приличной дистанции. Оказавшись на месте гибели огра, вы сможете пополнить ваш арсенал парой гранат.

Scrag (кожа и кости) — внешне напоминают гигантских желудочно-кишечных паразитов, обретших способность парить в воздухе и прицельно плеваться брызгами зеленоватой слизи. Опасный соперник, но убивается сравнительно легко — короткой очереди из четырехствольного гвоздомета, не говоря уж об одной гранате, более чем достаточно, чтобы отправить его в небытие. Правда, придется тратить время на прицеливание — ведь враг летает над вами, и не только летает, но и довольно-таки метко плюется.

Knight (рыцарь) — полностью соответствует своему названию — обыкновенный рыцарь в окровавленных доспехах, мастерски владеющий не менее окровавленным двуручным мечом. Главное, не подпускать рыцарей вплотную — а издалека они расстреливаются сравнительно легко.

Death Knight (рыцарь Смерти) — куда более грозная разновидность рыцарей. Способны выпускать огненные разряды, летящие веером и охватывающие большую площадь. Обладают повышенным (в сравнении с обыкновенными рыцарями) запасом живучести. Бороться с ними при помощи винтовки — задача достаточно сложная, а если вы напоролись на целую толпу этих ребят в узком коридоре, то и вообще почти не выполнимая.

Rotfish (гнилая рыба) — уродливый обитатель подводного мира. При первом столкновении производит весьма отталкивающее впечатление — кажется, что эта тварь состоит из одних лишь зубов. Но грозной внешностью и исчерпываются все особенности этого существа — вред оно приносит минимальный, убивается почти с первого выстрела, да и вообще в игру этих рыб вставили скорее всего лишь для оживления скучной подводной обстановки.



Zombie (зомби) — очень неприятная разновидность монстров. Хронический недостаток этих ребят заключается в том, что они уже мертвы, а значит, убивать их по новой по меньшей мере бессмысленно. Их можно лишь разорвать на части прямым попаданием гранаты. Если у вас нет гранатомета (или ракетомета) или же кончились гранаты — наш вам совет: поскорее делайте ноги, не тратя понапрасну боеприпасы. Эти парни очень любят отрывать от себя куски мяса и с невероятной точностью швырять прямо в вас.

Fiend (бес) — этот плод больного воображения создателей игры можно назвать «прыгучей смертью». Внешне напоминает ожившую замороженную тушу мутировавшего рогатого скота (забавно: одно из значений английского слова fiend — жертва вредной привычки). В прыжке способен преодолеть весьма изрядное расстояние. Любимое развлечение — рвать на части когтистыми лапами либо героя игры, либо любого первого встречного (мы были свидетелями жарких поединков между скрагами и зомби, ограми и даже шамблерами!). Но друг с другом они не дерутся, живут в высшей степени дружно. Единственная тактика при отсутствии мощных видов оружия — маневрирование. К тому же эти твари очень неохотно взбираются по лестницам. Так что если вы успели до нее добраться, то можете вздохнуть спокойно — пока бес соберется последовать следом, у вас вполне хватит времени нашинковать наглого монстра в мелкие кусочки.

Spawn (отродье) — прыгучий комок фиолетовой слизи. Если вы сосредоточите на нем огонь, он сожмется в комочек и замрет неподвижно в ожидании смерти. Но вот умирает он очень эффектно — эта тварь взрывается, и сила взрыва слизняка превосходит силу взрыва гранаты, так что убивать этих гадов нужно крайне осторожно. Одна из самых больших неприятностей, какие могут случиться с вами в ходе игры, — это оказаться в тесном помещении, битком набитом этими гадами.

Vore (голод) — уродливая помесь паука и мутанта, умирающего от дистрофии. Обладает повышенной маневренностью — бегучестью и прыгучестью. Атакует самонаводящимися сгустками плазмы. Уворачиваться от такого подарка на открытой местности бессмысленно. Даже если вы завернули за угол, это отнюдь не значит, что вы спасены — настырный «файрбол» завернет следом (иногда эти сгустки огня ныряют вслед за вами в воду). Но, к счастью, эти причудливые снаряды обладают большой инерцией, и если вы будете часто менять направление движения, перемещаясь вдоль стен, то «файрбол» в конце концов врежется в стену. Убивать vore, конечно же, лучше издалека, ведя огонь из гранатомета или тандерболта и постоянно маневрируя.

Shambler (неуклюжий) — огромных размеров йетиобразное существо, с квадратной башкой, напоминающей телевизор, у которого на месте экрана — утыканная зубами пасть. Неуклюжестью при этом (как могло бы следовать из названия) не отличающееся — скорее наоборот. Шамблер — один из самых опасных противников в игре. Атакует электрическими разрядами, снимающими далеко не один пункт здоровья. Если же вы подпустили его к себе вплотную, он начинает рвать вас своими огромными когтистыми лапами. Так что при первой же возможности — бегите, этим вы ничуть не уроните своего достоинства. Но не забудьте, что и шамблер при этом не будет стоять на месте. Он станет преследовать вас с упорством, достойным лучшего применения — этот монстр способен пробежать за вами весь уровень из конца в конец. Единственное спасение (помимо неустанного маневрирования, перебегания с места на место) — попытаться забраться в какой-нибудь коридор, куда эта тварь не сможет проникнуть из-за своих исполинских размеров, и, периодически высовываясь оттуда, набить чудовищную тушу достаточным количеством гранат, чтобы та оставила все дальнейшие притязания на вашу жизнь.

Секреты

Первый эпизод
Dimension of the Doomed (Измерение проклятых)

1. Slipgate Complex (Телепортационный комплекс) e1м2

В самом начале уровня запрыгните в длинную нишу справа и выстрелите в красную кнопку на стене. Вам удастся кардинально пополнить запас патронов к винтовке.

Нырнув под воду у первого моста, вы сможете найти мега-аптечку.

Увидев колонну с вращающимся земным шаром, выстрелите в него (стреляйте именно во вращающийся шар, а не в неподвижный), и вы подниметесь на балкон. Выстрелите еще в один в точности такой же земной шар, и вы обнаружите тайник с усилителем выстрела.

Находясь на выдвижном мосту, выстрелите в красную кнопку в левой стене. За вашей спиной откроется дверь, за которой вы сможете обнаружить двустволку.

Когда вы спускаетесь по пандусу, на котором надо нажимать кнопки, открывающие выход, запрыгните на лампу, расположенную рядом с третьей кнопкой. Присмотритесь, и вы увидите на стене едва заметные ступеньки. Разбегитесь по кнопке. Так вы сможете попасть в комнату, расположенную над пандусом, и найти там мега-аптечку.

Не забудьте, находясь рядом с пандусом, взять защитный костюм и нырнуть в кислоту — там вы найдете тайник с желтым бронежилетом и аптечками.

2. Castle of the Damned (Замок проклятых) e1м2

Спрыгнув с моста в воду в самом начале уровня, выстрелите в правую стенку, и вы попадете в тайник с аптечками и патронами.

После того как вы выстрелите в кнопку, поднимающую лестницу, ведущую к желтому бронежилету, заберетесь на возвышение и возьмете его, прыгайте в воду, и там откроется стена, которая ведет к телепорту. Он перенесет вас на площадку — добраться туда другим путем невозможно. На этой площадке вы найдете синий бронежилет и патроны.

В зале, расположенном неподалеку от двери, открываемой серебряным ключом, нажмите на малозаметный камешек на центральной колонне (он находится точно под факелом), справа от вас отодвинется панель в стене, за которой спрятан усилитель выстрела.

3. Necropolis (Город мертвых) e1м3

Обратите внимание на один из мостов, под которым находится зомби. Расстреляйте зомби и смело прыгайте вниз — взрывы гранат заставят открыться одну из стен помещения внизу — за этой стеной вы найдете аптечку и гранаты.

В обширном водоеме, кишащем зомби, посреди которого находится возвышение с золотым ключом, оказывается, есть дырка в полу, ведущая в затопленный тайник. Найти эту дырку можно лишь экспериментальным путем, бродя туда-сюда по воде. Если вы внезапно провалитесь в воду — не пугайтесь, просто-напросто вы нашли тайник.

У самого конца уровня (точнее, возле участка, поднимающего вас к выходу) вы увидите две площадки с находящимися на них ограми. На них можно попасть — для этого вам предстоит уничтожить огров. Как только они падут, раздвинется решетка, закрывающая нишу с желтым бронежилетом и патронами. Выстрелите в дальнюю стенку, откроется телепорт, который переместит вас на площадку, где прежде находились огры. Там, кроме их скорбных останков, вы найдете запас гранат.

4. Grisly Grotto (Грот страха) e1м4

Очень простой секрет — выстрелите в две кнопки над винтовой лестницей, расположенной в самом начале уровня. Сверху упадет платформа (причем на рыцаря, неосмотрительно находящегося прямо под нею) с парой огров и желтым бронежилетом.

Секреты на этом уровне сконцентрированы под водой. В самом начале уровня, нырнув под воду, присмотритесь к стене по правую руку — немного внимания, и вы заметите нишу (не перепутайте с выходом). В ней вы найдете запас гранат.

Главный секрет этого уровня — выход на скрытый уровень. Найти его будет не так уж и сложно, если знать, где искать. Вход в подводный туннель, ведущий к телепорту-выходу, находится в том же подводном зале, что и первый тайник — вы сразу обратите внимание на участок скалы, резко выделяющийся более светлым цветом. Но сколько бы вы ни стреляли туда — ничего не произойдет,

выход необходимо еще и открыть. В просторном зале, наполненном рыцарями, нажмите на пять кнопок, расположенных на полу. После чего на противоположных сторонах зала откроются ниши, через которые вы должны поочередно спрыгнуть на два балкона и нажать на этих балконах по кнопке — как только вы это проделаете, можете смело идти к гостеприимно распахнутому выходу на скрытый уровень.

???. Ziggurat Vertigo (Зиккурат Вертиго) e1м8

Скрытый уровень. Один из самых ярких и впечатляющих уровней в игре. Особенность этого не слишком гостеприимного места заключается в том, что здесь намного слабее сила тяготения — прыжок возносит вас на невероятную высоту, гранаты летят по очень причудливой траектории. Поначалу будет слегка сложно освоиться с управлением, но ничего — человек привыкает ко всему, особенно быстро это происходит в боевой обстановке.

Взяв пентаграмму защиты, смело прыгайте прямо в лаву под мостик. Проплыв небольшим туннелем, вы попадете в комнату, где найдете парочку аптечек и усилитель выстрела.

Рядом с выходом выстрелите в выделяющийся участок стены, за которым находятся гвозди к гвоздомету.

5. Gloom Keep (Крепость уныния) e1м5

В самом начале уровня нырните в воду, там вы без труда обнаружите тайник с мега-аптечкой и патронами к гвоздомету.

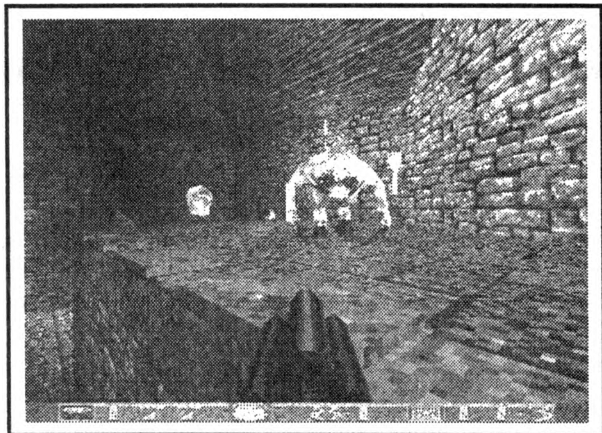
Попав в зал, где напротив лестницы расположена площадка с огром, встаньте на широкие приземистые перила лестницы у самой стены, отойдите на самый край перил, немного разбегитесь и прыгайте — в прыжке вы наступите на факел, торчащий из стены, и приземлитесь на каменный бордюр, по которому вам придется разбежаться и перепрыгнуть на площадку, где прежде бесновался огр. С первого раза у вас вряд ли получится — необходимо правильно выбрать точку, с которой начнете разбег. Там вы найдете желтый бронежилет и патроны к винтовке.

Находясь в месте, где вы подобрали гвоздомет, присмотритесь к колонне. Вы заметите, что факел служит кнопкой. Подпрыгнув и задев его головой, вы откроете тайник с желтым бронежилетом.

Телепорт, расположенный на некотором удалении от стены, так и приглашает зайти в него с другой стороны (от стены). Если вы это сделаете, то окажетесь на крыше цитадели и, уничтожив пасущегося там беса, можете собирать патроны, гвозди и усилитель выстрела. Если хотите, то можете перепрыгнуть и на арку над мостом, но там ничего полезного для себя вы не найдете, просто полюбуетесь красивым пейзажем.

У самого выхода вы сможете обнаружить очень простой секрет — как всегда, обратите внимание на выделяющийся участок стены. Выстрелите в него, и вы обнаружите синий бронежилет и телепорт, который переместит вас достаточно далеко от выхода (правда, если дверь за вашей спиной успела закрыться, без телепорта никак не обойтись).

6. The Door to Chthon (Дверь Хтона) e1м6



Выстрелите в кнопку, расположенную на одной из колонн, — и вы подниметесь на балкон, с балкона, если посмотреть вниз, легко заметить площадку, где вы сможете обрести усилитель выстрела. На эту площадку вам и придется прыгать.

Очень скоро вы наткнетесь на узкий коридор, по которому ездит взад-вперед плита, усеянная шипами. Если пропустить эту плиту, вы найдете телепорт. Он переместит вас в тайник, в котором вы найдете четырехствольный гвоздомет и стайку скрагов, жаждущих пообщаться с вами.

Выстрелите в багрово-красный узор на одной из колонн, расположенных рядом с лестницей, ведущей к одному из телепортов в самом конце уровня. Лестница поднимется вверх, и под ней обнаружится еще один телепорт, который переместит вас в тайник со множеством патронов.

7. The House of Chthon (Дом Хтона) e1м7

На этом уровне нет секретов, зато есть босс. Демон, вылезающий из бассейна, наполненного раскаленной лавой. Если вы попытаетесь убить его, используя обыкновенное оружие, то у вас ничего не получится, даже если вы введете соответствующие коды. Можете стрелять, пока вам это не надоест. Не так надо убивать этого монстра. Совсем не так. Как именно, догадаться несложно — поднимитесь на галерею, опоясывающую бассейн. Бегите по ней, периодически нажимая на три кнопки, расположенные в разных концах галереи. Боковые кнопки опускают с потолка колонны-электроды, центральная кнопка врубает электричество. На уровне сложности Easy достаточно ударить монстра током всего один раз. На более сложных уровнях одного раза, увы, недостаточно.

Наверное, вы обратили внимание на то немаловажное обстоятельство, что на этом уровне вы убиваете всего-навсего одного врага, а когда на экране появляется статистика, вам сообщают, что уничтожен двадцать один монстр, причем окровавленные куски этих неизвестных двадцати монстров в ту же секунду дождем сыплются в лаву. Где же они прячутся?

К сожалению, единственный способ отыскать ответ на этот вопрос — это ввести код прохождения сквозь стены. Выйдя за пределы пространства уровня, вы сразу увидите гроздь висящих в пустоте темных комнат, и все эти помещения плотно забиты сразу двадцатью шамблерами! Если у вас есть такое желание — можете ввести заодно и код бессмертия и нанести дружеский визит этой приятной компании.

Второй эпизод
Realm of Black Magic (Владения Черной магии)

1. The Installation (Подстанция) e2м1

Число секретов на этом уровне очень велико. Играя в первый раз, вы потратите достаточно много времени на то, чтобы отыскать их все.

Поскольку значительную часть уровня занимают подводные помещения, достаточно много секретов находится под водой. Внимательно исследуйте подводную часть уровня — указать точное местонахождение некоторых секретов очень сложно.

В самом начале уровня, нырнув под воду рядом с нишей, где лежат патроны к гвоздомету, посмотрите наверх, и вы увидите люк, в который можно заплыть, — там вас дожидается красный бронежилет.

Рядом с желтым ключом обратите внимание на решетку из толстых брусьев, где один брус выпирает. Запрыгнув на него, вы сможете перебраться выше. Стена здесь для отвода глаз — пройдя сквозь нее, вы обретете мега-аптечку.

Там же прыгните в воду и, попетляв некоторое время в подводных туннелях, вы придете в помещение с россыпью аптечек, патронами и телепортом, который перенесет вас обратно.

Обратите внимание на люк (очень напоминающий канализационную решетку) в третьем подводном помещении — выстрелите в него, и он начнет опускаться вниз, обнаружив перед вами подводный туннель. Выстрелите в такой же люк в боковой стенке туннеля. Туннель приведет вас сразу к двум тайникам (второй открывается после выстрела по второму люку), в которых лежат патроны и пентаграмма защиты.

За дверью, открываемой серебряным ключом, вы наткнетесь на лифт, за которым расположено пустое пространство. Постарайтесь перескочить через него до того, как лифт поднимет вас вверх — за ним вы обнаружите еще усилитель выстрела.

Последний тайник огорожен обширной решеткой, которую опоясывает лестница. Если вы внимательно приглядитесь, то заметите, что у решетки не хватает куска одного из прутьев. Смело прыгайте в пролом за желтым бронежилетом.

2. Ogre Citadel (Цитадель каннибалов) e2м2

Спустившись с лестницы (в самом начале уровня) и оказавшись перед рвом, отделяющим вас от Цитадели огров, не спешите, стреляя по красным кнопкам, выдвигать мост. Лучше, никуда не торопясь, расстреляйте бегающего в глубине рва беса, а затем прыгайте вниз. Вас тотчас же атакует зомби, за его спиной находится тайник. Для того чтобы попасть в него — подойдите к задней стенке, лифт поднимет вас вверх. Подобрав мега-аптечку, вы окажетесь в затопленных подвалах Цитадели. Обойдя их, вы в скором времени наткнетесь на еще один тайник — лестницу, ведущую прямиком в Цитадель, на ее ступенях вы найдете гранатомет.

Еще один очень простой секрет вы найдете уже в самой Цитадели — из одного окна вы увидите балкон, переходящий в мостик, ведущий в башенку, из которой вас обстреливает один из огров. Ваша задача — уничтожив огра, выпрыгнуть из окна на балкон и пройти по мостику в помещение, которое почему-то считается тайником. По дороге вы сможете подобрать желтый бронежилет, а в самом тайнике находятся мега-аптечка и телепорт — он перенесет вас обратно в недра Цитадели.

3. The Crypt of Decay (Разрушенный склеп) e2м3

У двери, запертой золотым ключом, вы увидите площадку, где беснуются зомби. Уничтожьте их, и откроется дверь, ведущая в коридор, который выведет вас прямиком к этой площадке. На ней вы обнаружите запас гранат.

Под водой неподалеку от этой площадки вы сможете найти желтый бронежилет.

Как только вы возьмете желтый ключ, в тесное помещение, где вы находитесь, вломятся три рыцаря Смерти. Если вы не предпочтете спасаться бегством и успеете уничтожить рыцарей до того, как они уничтожат вас, внимательно осмотрите ниши, в которых они стояли — одна из них освещена. За задней стенкой (в нее, как всегда, нужно выстрелить) скрывается не просто тайник, а выход на очередной скрытый уровень.

???. Underearth (Мир иной) e2м7

Скрытый уровень, в отличие от аналогичного уровня на первом эпизоде, отличается от прочих уровней разве что большим числом врагов и агрессивностью их поведения.

Около двери, запертой золотым ключом, обратите внимание на выступающий из кладки кирпич. Нажмите на него, и в стене откроется решетка, за которой вы найдете усилитель выстрела.

Ваше внимание наверняка привлечет кнопка, расположенная прямо посреди кислоты. Прыгайте вниз (да, да, прямо в кислоту) и бегите к ближайшей нише в стене. За ней вы найдете защитный костюм, затем, пробежав по кислоте под мост, обнаружите тайник. Ну, а при помощи кнопки вы сможете поднять ступени, которые помогут вам выбраться из кислоты. Если не будете терять времени, то как раз успеете вскочить на ступени до того, как кончится действие костюма.

4. The Ebon Fortress (Крепость Эбона) e2м4

Выйдя из воды, в самом начале уровня, слева от площадки с зомби, отыщите подводное помещение. В нем вы найдете желтый бронежилет, патроны, аптечку и усилитель выстрела.

Пройдя по баллюстраде над обширным водоемом, в котором расположен первый секрет, выстрелите в стену под лестницей, и вы найдете мега-аптечку и пополните запас гранат.

Поднимаясь по лестнице над золотой дверью, остановитесь на первой лестничной площадке и поднимайтесь направо по последним ступенькам. Вы окажетесь перед темной стеной, которая сделана наполовину из камня, наполовину из дерева (деревянная часть находится внизу). Обратите внимание на маленькую деревянную

панель в каменной части стены — размерами она как раз напоминает небольшую дверь. Правильно, вы угадали — в нее надо выстрелить. Там находится дверь, скрывающая пентаграмму защиты.

Под лестницей, около серебряного ключа, ныряйте в маленький бассейн с кислотой (можете не прыгать, а спуститься туда по ступенькам). Там вы найдете тайник с защитным костюмом и красным бронежилетом.

5. The Wizard Manse (Логово колдуна) e1m5

Под водой в первом помещении, залитом водой, в центральной колонне скрыт лифт, который доставит вас к тайнику. Поднимитесь на лифте к центру колонны и возьмите патроны к винтовке.

Выйдя из воды на лестницу против золотой двери, сверните в коридор, ведущий к золотому ключу. Обратите внимание на часть прохода с отсутствием декоративной отделки. Выстрелите в эту часть стены, и перед вами откроется тайник, в котором вы обнаружите красный бронежилет. Когда вы направитесь в глубь потайного помещения, вы провалитесь в еще один тайник, где вас ждет усилитель выстрела.

6. The Dismal Oubliette (Угрюмая темница) e2m6

Внимательно исследуйте небольшой водоем у второго камня, поворачивающего мост. Точнее, не сам водоем, а его стены — в подводном алькове вы сможете найти зомби и усилитель выстрела.

При выходе из лифта на второй этаж обратите внимание на выделяющийся кусок стены, выстрелите в него, и вы найдете лифт, который спустит вас в комнату с запасом гранат, гвоздей, мега-аптечкой, пентаграммой защиты.

Третий эпизод
The Netherworld (Сумрачный мир)

1. Termination Central (Операционный центр) e3m1

Спустившись вниз и выбирая правое ответвление коридора, обратите внимание на густую тень на правой стене под мостиком — она скрывает вход в тайник. Выстрелите в этот участок стены, и вы попадете в комнату, в которой находится красный бронежилет.

Прыгните в кислоту с платформы, где вы взяли (не без боя, конечно) усилитель выстрела. В одной из стен скрыт туннель, ведущий в помещение с аптечками (они с лихвой компенсируют потерю здоровья от купания в кислоте), запасом гранат, гвоздей и телепортом, который перенесет вас на карниз, где вы встретите синий бронежилет и боевика. Пристрелив его, вы сможете спрыгнуть еще на один карниз, где вас дожидаются мега-аптечка и телепорт, переносящий вас на первый карниз. Тамошний телепорт выкинет вас в самое начало уровня (не беспокойтесь — все убитые вами монстры при этом не оживут).

Посмотрите вниз между двумя лестницами, и вы обнаружите, что у вас есть возможность спрыгнуть на расположенный ниже балкон. Прыгнув, вы найдете

там желтый бронежилет, аптечку и запас гранат. В конце этого помещения находится лифт, который поднимет вас под самый потолок, где, блуждая по балкам, вы сможете запастись патронами для винтовки.

Перепрыгните через лифт, поднимающий вас к золотому ключу, и в темной нише вы обретете усилитель выстрела.

Неподалеку вы обнаружите штабель ящиков. Забравшись на самый верх, выстрелите в выделяющийся участок стены — вашего прихода дожидается мега-аптечка.

2. The Vaults of Zin (Веселенькое кладбище) e3м2

Рядом с серебряной дверью, где вы приобретете гранатомет, посмотрите вниз, и за резвящимися в лаве зомби можно разглядеть площадку. Спрыгните на нее (помните — вы не зомби, и в лаве вам делать нечего!) и подберите бесхозную мега-аптечку.

Выстрелив в стену справа от бедра распятия, прыгайте в открывшуюся дверь. За ней вы найдете кольцо теней. Телепорт вернет вас на исходную позицию.

Побродив под распятием, вы вскоре обратите внимание на выделяющийся участок стены — там ваш билет в место с патронами, гранатами, аптечками и парой огров (куда уж без них!).

3. The Tomb of Terror (Могила ужаса) e3м3

Поднимаясь по лестнице над лавой, посмотрите вправо-вверх и выстрелите в имеющуюся там кнопку. Откроется телепорт, перемещающий вас на потолочные балки с красным бронежилетом.

Продолжая путь, вы обнаружите узкий канальчик с водой. Прыгните в него и плывите вниз, где вы найдете мега-аптечку.

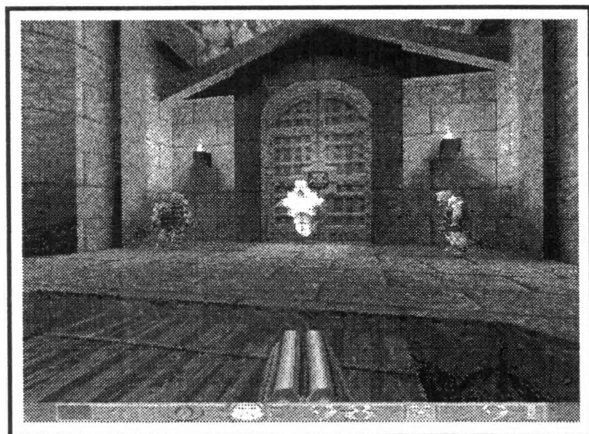
4. Satan's Dark Delight (Мрачные развлечения Сатаны) e3м4

Обратите внимание на площадку над одной из лестниц, на ней лежат аптечки и боеприпасы. Как вы уже догадались, это еще одни секрет. Забраться на нее можно по еле заметным выступам-ступенькам в стене.

Когда едете на платформе, почти в самом конце пути спрыгните на правый карниз. Уничтожив огра, вы сможете выстрелом открыть тайник с аптечками, мега-аптечкой, желтым бронежилетом, гвоздями, аккумуляторами для тандербол-та и усилителем выстрела — полный джентльменский набор для такого героя, как вы. Внимание — это еще не все! Постреляв по лампочкам в стене, вы откроете еще один тайник! С пентаграммой защиты.

Поднявшись на лифте в гости к куче огров и бесов, обратите внимание на лампы в этом помещении. Одна из них выделяется своим цветом, с чего бы это? Выстрелим в нее, и, пожалуйста, — у нас пентаграмма защиты.

Когда вы спускаетесь по пологому пандусу над лавой, не забудьте заглянуть под него. Прямо посреди огненного водоема имеется узкий колодец. Если вы спрыгнете с лестницы и умудритесь попасть точно в него, то поток воздуха принесет вас по туннелю прямиком к выходу на секретный уровень.



???. The Haunted Halls (Людное местечко) e3м7

Блуждая по залам, обращайте внимание на вентиляционные решетки в стенах. Увидев решетку, забрызганную кровью, выстрелите в нее, и в открывшемся закутке вы найдете усилитель выстрела.

Неподалеку находится лифт, ведущий к кнопке, открывающей дальнейшую часть лабиринта. Встаньте на площадке лифта и тотчас же шагните назад — лифт уедет, а вы прыгните в скрытую лифтом шахту. Там вы найдете мега-аптечку. Выбраться из тайника вам поможет телепорт.

Пройдя длинный ряд встроенных в стену гвоздометов, вы попадете на широкий карниз над лавой. Не спешите уходить с него, а осмотрите внимательно потолок. Да, да, вам опять придется стрелять в кнопку. После меткого выстрела вы обретете желтый бронежилет, усилитель выстрела, мега-аптечку и приятную беседу с парочкой зомби, охраняющих эти сокровища.

Забравшись на мост над лавой, обратите внимание на правую стену. Там есть небольшое углубление. Однако стрелять на этот раз не придется: туда надо просто прыгнуть, стена раскроется перед вами и отдаст свои сокровища — гвозди, пентаграмму защиты и симпатичного огра.

5. Wind Tunnels (Туннели ветра) e3м5

Шагнув в первый туннель из центрального зала, вы попадете в местечко, где вам предложат пообщаться с отрядом рыцарей Смерти и поддерживающих их бесов. Разобравшись с ними, вы пройдете в извилистый коридор. Внимательно осмотрите все углы. В одном из них обнаружите щель в полу — там поджидают гвозди и телепорт, переносящий на карниз с усилителем выстрела.

Пролетев сквозь второй туннель и отправив в небытие парочку скрагов, перейдите в следующий зал. Спрыгнув в воду, вы обнаружите тайник с гвоздями, аптечками и гранатометом.

В зале, где вы только что покончили с шамблером, внимательно осмотрите потолочные балки — на одной из них кнопка-мишень. В открывшемся тайнике гвозди, аптечка и защитный костюм.

Перед самым выходом в полу ясно просматривается люк. Под ним аптечки, гвозди и телепорт, ведущий в главный зал.

6. The Chamber of Torment (Камера пыток) e3м6

После того как вы взяли серебряный ключ, в потолке появится кнопка-мишень. Она откроет длинный извилистый коридор с желтым бронежилетом и усилителем выстрела.

Поднимаясь на лифте, рядом с золотой дверью внимательно посмотрите наверх. Активизируйте кнопку-мишень и получите доступ на балки с гранатами и аптечками.

Четвертый эпизод Elder World (Древний мир)

1. The Sewage System (Канализация) e4м1

Когда лифт поднимет вас из-под воды, обратите внимание на одну из панелей в стене — за ней желтый бронежилет и усилитель выстрела.

На недосягаемой площадке в одном из коридоров вы увидите усилитель выстрела и мега-аптечку. Добраться до тайника можно, разбежавшись по пандусу и задев головой в прыжке последний в коридоре светильник.

В том месте, где вы приобретаете защитный костюм и любуетесь на выход сквозь прутья решетки, посмотрите на стену над лестницей, по которой вы поднялись. Кнопка-мишень откроет тайник в предыдущем помещении. Там гвозди и телепорт возврата к началу уровня.

В большом подводном зале обратите внимание на щель в потолке — там секретка с патронами.

2. The Tower of Despair (Башня отчаяния) e4m2

Спрыгнув вниз в самом начале уровня, выстрелите в большой красный витраж. Отъехавший в сторону камень даст доступ к кнопке, та, в свою очередь, откроет решетки по углам помещения, мешающие взять двустволку и патроны к ней.

Выйдя из вышеописанного помещения, идите направо и следите за плинтусом вдоль стены. Там, где нет плинтуса, там и тайник — в нем гвозди и кольцо теней.

В том же помещении нажмите на кнопку — в коридоре в полу откроется люк, прыгнув в который, вы попадете на балку с синим бронежилетом и гвоздями.

У второго витража заберитесь на балки — они выведут вас за стену. Внимательно посмотрите вниз, и вы поймете, куда и зачем прыгать.

За вторым витражом, открыв люк, не спешите туда прыгать, а выстрелите в стену справа от него.

3. The Elder God Shrine (Храм древнего божества) e4м3

Телепортировавшись с кладбища, вы увидите перед собою два витража. Шагните в любой из них и заберите скрытую от ваших глаз мега-аптечку.

Свернув в правый от витражей коридор, рано или поздно вы обнаружите на стене кнопку, которая опустит пол под вами, и вы попадете в помещение с гвоздями, усилителем выстрела и кучей зомби. Но не торопитесь из него уходить. Деревянный лифт скрывает под собой телепорт, ведущий в третью и последнюю на этом уровне секретку с гранатами, аптечками и красным бронежилетом.

4. Palace of Hate (Дворец ненависти) е4м4

Напротив красного витража над аркой изображена звезда с мечом. Выстрелите в нее, и за вашей спиной откроется секретка с бесом, гвоздями и пентаграммой защиты.

Пошарьте в находящемся рядом с гранатометом бассейне. Пара аптечек никогда не повредит!

Обогнув стенку за бассейном и поднявшись по лестнице, справа вы обнаружите лифт. Забравшись под него, вы найдете красный бронежилет.

Там, где вы найдете серебряный ключ, обратите внимание на телепорт, расположенный горизонтально, или, попросту говоря, висящий на стене. Встаньте под него, подпрыгните и одновременно выстрелите под ноги из ракетомета. Пентаграмма защиты спасет вас от повреждений, а вы переместитесь в тайник с аптечкой и кольцом теней.

Неподалеку от гильотины и кнопки, включающей мост к серебряному ключу, находится тупичок. Пройдитесь вдоль правой стены — левая стена опустится, открывая лифт, который поднимет вас к тайнику с усилителем выстрела и телепортом, возвращающим вас к помосту с кнопкой.

5. Hell's Atrium (В Сердце пекла) е4м5

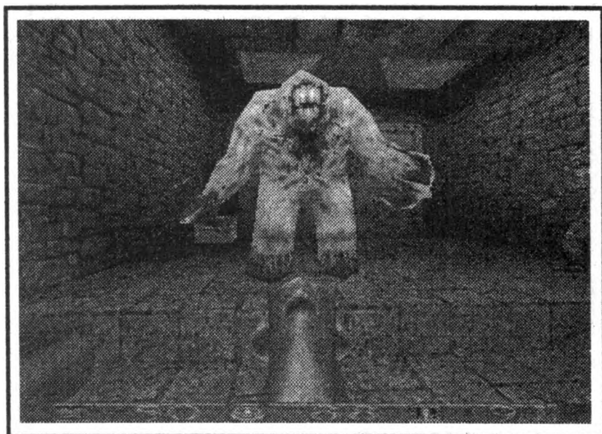
Наступите на кнопку на полу в центре помещения за золотой дверью. Прыгайте на начавший подниматься лифт и успейте выстрелить в кнопку, которую увидите на стене, после чего не зевайте — прыгайте в открывшийся тайник. Там вас с нетерпением дожидается небольшая компания из зомби и рыцарей Смерти, но если вы не падете в схватке с ними, то станете обладателем мега-аптечки, усилителя выстрела, боеприпасов к тандерболту, не говоря уж о всякой мелочи типа гвоздей и аптечек.

Придите в помещение с кнопкой, открывающей ниши с находящимися там зомби. Выберите самую большую нишу. Одна из стен ниши скрывает лифт, подымающий вас на верхний ярус. Перед собой вы увидите маленький бассейн с кислотой — в нем пентаграмма защиты, желтый бронежилет и аккумуляторы к тандерболту.

Походите по балкам второго яруса, там вы сможете найти целых две секретки — с мега-аптечкой, аккумуляторами и набором полезных мелочей.

???. Nameless City (Безымянный город) е4м8

В обширном помещении неподалеку от входа поднимитесь на лифте. Вы попадете в зал, где расположилась небольшая гвардия шамблеров. Разберитесь с ними, возьмите аптечку и обратите внимание на дырку в полу. Прыгайте вниз из логова шамблеров на площадку и хватайте красный бронежилет.



В помещении, расположенном справа от маленького холла, где находится (или уже — находилась) небольшая толпа зомби, выстрелите в участок стены, выделяющийся своим цветом. Вы попадете в комнату, в которой сможете пополнить боезапас для винтовки и тандерболта, а также поправить пошатнувшееся здоровье.

Пройдя сквозь серебряную дверь и расправившись со зловредными зомби и рыцарями Смерти, прыгайте сквозь треугольник, темнеющий в верхней части платформы. И вы попадете в тайник, где обнаружите мега-аптечку.

6. Pain Maze (Лабиринт боли) е4м7

В обширном холле с множеством колонн в самом центре нажмите на бросающуюся в глаза кнопку на колонне напротив двери, через которую вы вошли. Стоя лицом к колонне, оглянитесь налево. Да, вы не ошиблись — голубое окно действительно поднимается и открывает перед вами проход. Прыгайте туда и поднимайтесь на лифте к тайнику, наполненному боеприпасами.

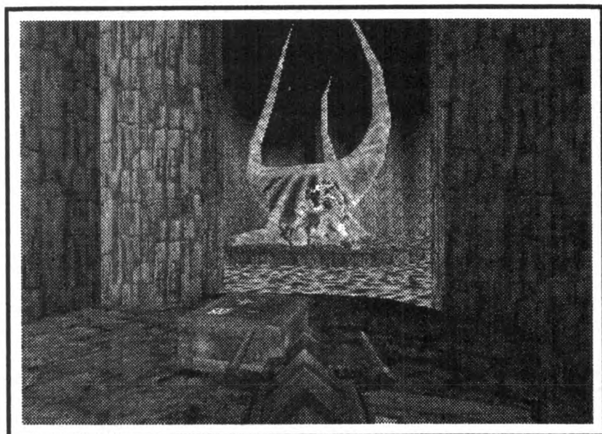
Плывя по длинному туннелю в центральный зал, не забудьте вынырнуть в небольшой комнате, чтобы подышать воздухом. Вы с удивлением обнаружите, что место, где вы очутились, считается тайником (если вы не найдете этот так называемый тайник, вы попросту захлебнетесь). Оправившись от изумления, подберите тандерболт, аптечки и патроны и наденьте защитный костюм.

В зале, залитом водой (помимо всего прочего, там находится решетка, запертая серебряным ключом), вы увидите платформу, а на ней лежит красный бронежилет. Встаньте вплотную к стене на балке напротив этой платформы и выстрелите в красный плафон над вами. Балка, на которой вы стоите, поднимет вас к красному бронежилету.

Если в этом же зале вы обследуете центральный каменный постамент, то вы обратите внимание на подозрительный цвет одной из стен постамента — выстрелите в нее, и вы станете обладателем пентаграммы защиты, аккумуляторов для тандерболта и прочих полезных вещей...

7. Azyre Agony (Лазурная агония) е4м7

Когда пол в одном из помещений раздвинется под вами и вы очутитесь в кислоте, не спешите бежать к телепорту, расположенному прямо перед вами, а сверните за угол и прыгайте в другой телепорт — и вы попадете в тайник. После нажатия на кнопку вы можете существенно пополнить боекомплект для винтовки, гранатомета и тандерболта.



Находясь на развилке с защитным скафандром, сверните влево, и вы сможете подняться на площадку с россыпями гранат, аккумуляторов для тандерболта, гвоздей и патронов. Правда, сторожит все это хозяйство злобный бес.

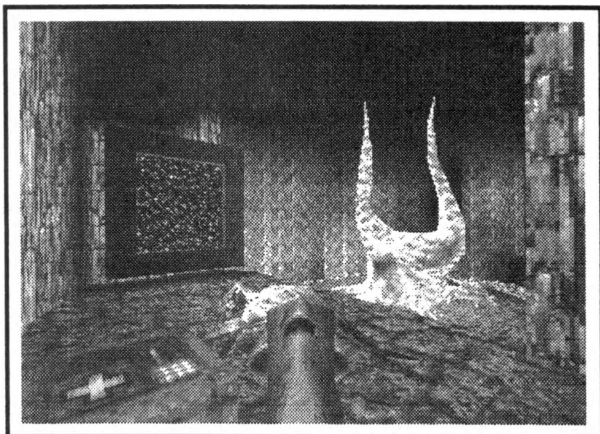
Выстрелите в красную кнопку за ступеньками в одном из коридоров, и ступеньки поднимутся вверх. Теперь вам придется долго идти в обход, чтобы подняться по ним на площадку с кольцом теней и патронами к тандерболту. Стоя на этой площадке, выстрелите в лампу прямо напротив себя — и перед вами откроется тайник с бесом и усилителем выстрела.

В помещении с серебряным ключом (каменный перекресток над водой) вам придется стрелять в два плафона — на потолке и на полу. Нижний плафон находится под водой — внимательно исследуйте подводную часть, и вы увидите тайник с гранатами и телепорт, который выкинет вас на площадку, где ранее находился шамблер. Шамблер стоял как раз рядом с мега-аптечкой (почему-то эта площадка приравнивается сразу к двум тайникам). Постреляв в два темных пятна на стенах вокруг площадки, вы обнаружите еще два тайника с запасом гранат.

Конец. Shub Niggurath's Pit (Логово Шаб Нигурат) End

Остановитесь перед телепортом, внимательно посмотрите за край прохода. Если вы действительно внимательно присмотрелись, вы увидите карниз. Прыгайте на него и отправляйтесь в комнату, в которой сможете найти усилитель выстрела. Согласитесь, такая вещичка никогда не помешает при встрече с одним из Великих Древних.

Теперь остался один небольшой пустячок — убить Шаб Нигурат, главного злодея, или, вернее, злодейку в этой игре. Чудовище лениво шевелит щупальцами на небольшом островке посреди моря лавы. Вас оно не трогает, и на ваш ураганный огонь не реагирует, так что задача на первый взгляд кажется абсолютно невыполнимой. Конечно, если вы введете код бессмертия и код полного оружия, встанете напротив этой твари и всадите в нее несколько полных боекомплектов для тандерболта и гранатомета, она рано или поздно погибнет. Но, играя почестному, вам просто не найти такого количества боеприпасов. А уничтожить древнюю злобную тварь можно, не сделав при этом ни одного выстрела. Когда вы стоите напротив телепорта в помещении и созерцаете монстра, ненадолго отвлекитесь от этого занятия и обратите внимание на шипастый шар, летающий по причудливой траектории вокруг, а иногда и сквозь Шаб Нигурат. Телепорт выбросит вас именно туда, где в этот момент находится шар. Если он над лавой, то и вас ждет купание в лаве, если над площадкой, то и вы окажетесь на площадке.



А что же случится, если он находится в Шаб Нигурат? Ничего особенного, просто вы пройдете игру. Встаньте напротив телепорта и одним глазом следите за шаром, другим — за Шаб Нигурат, третьим... ах да у вас их всего два! Следите, в общем, еще и за телепортом — и как только шар исчезает в недрах страшилища, прыгайте в телепорт. И вы окажетесь в утробе твари. Но такая пища будет ей не по зубам (да и зубов у нее никаких нет). И вам останется только полюбоваться на статичную заставку, изображающую нашего героя с окровавленным топором, стоящего посреди распотрошенного монстра. Ну вот и все. Объективная реальность в очередной раз спасена от пробуждения древних богов. Можно утереть пот со лба, можно начать проходить игру на более высоком уровне сложности, но почему бы не попробовать сыграть по сети?

Как искать секреты?

Искать секреты в Quake — занятие очень захватывающее. Во-первых, их очень много (так что занятию этому можно предаваться долго), во-вторых, некоторые из них отличаются крайней изощренностью, есть секреты, найти которые помогает либо счастливый случай, либо интуиция. Если вы не уповаете ни на то, ни на другое, тогда полезным может оказаться код, дающий вам возможность ходить сквозь стены. Но вообще-то в расположении секретов легко можно отыскать определенные закономерности. Вы очень быстро научитесь распознавать характерные особенности — окраску стен, странные звуки, которые четко и недвусмысленно говорят вам — здесь находится очередной секрет. По каким же признакам можно распознать скрытые тайники? Во-первых, обращайте внимание на кнопки, расположенные вне пределов вашей досягаемости — на потолках, стенах и т. п., на выступающие из стены кирпичики и прочие детали обстановки, на которые можно нажать; во-вторых, внимательно присматривайтесь к стенам — малейшее изменение окраски или декора стены о многом может сообщить внимательному следопыту; в-третьих, просто прислушивайтесь — если в определенном месте вы слышите какие-либо звуки (шипение, свист, писк и т. п.), которые совсем не слышно, если сделать буквально два шага в сторону, значит, где-то здесь «зарыта очередная собака». Множество секретов находится и под водой, и под кислотой, а есть несколько секретов, расположенных прямо в раскаленной лаве.

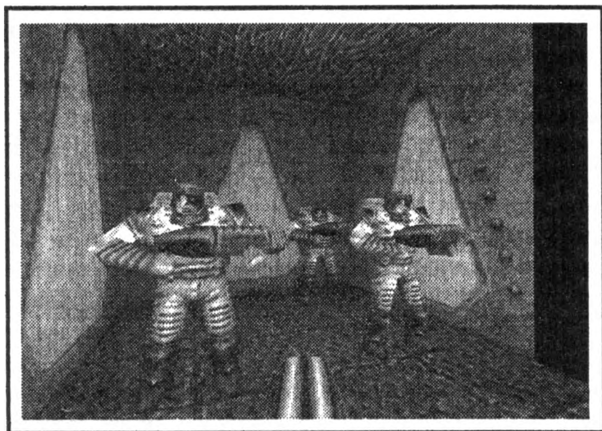
Сетевая игра

Настройки для сетевой игры имеют немаловажное значение, и при игре в одиночку, даже если вы играете один, компьютер все равно считает игру сетевой — просто к ней еще пока никто не присоединился. Если вы установите режим сетевой игры Deathmatch, то после вашей смерти, когда вы начнете все заново, вы стартуете в произвольном месте уровня. Все убитые вами ранее монстры так и останутся убитыми, все подобранные ранее предметы так и будут подобранными, к тому же вы сможете полюбоваться на свой собственный труп. При игре в режиме Cooperative, умерев, вы стартуете в самом начале уровня, одновременно с вами стартуют и все монстры, все предметы так и лежат на своих местах.

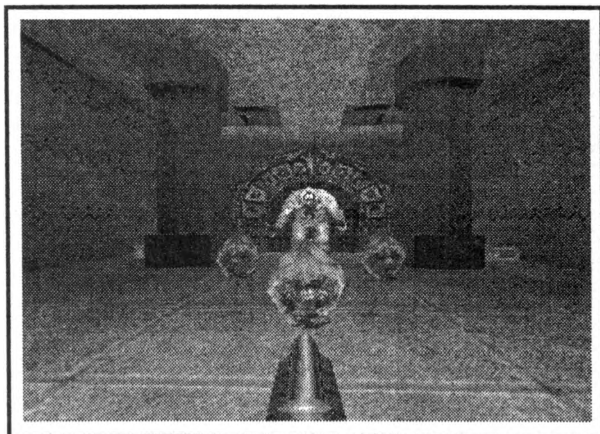
Одним из главных аспектов сетевой игры в режиме Deathmatch является искусство играть командой. В Quake у вас есть множество возможностей облегчить жизнь членам команды, распределить роли в соответствии со способностями каждого игрока.

Если вас утомило постоянное разглядывание цвета бронежилетов и штанов участников игры (в горячке боя порой трудно успеть сообразить, что перед вами именно член вашей команды, часто люди сначала стреляют из гранатомета, а потом уж занимаются идентификацией окровавленных ошметков), да и к тому же вы знаете, что враг тоже может поменять цвета одежды по ходу игры, вы можете в Options отключить повреждения от огня друзей. Такой режим игры даст вам возможность использовать одного из членов команды как приманку для противника — вы и остальные члены группы прячетесь, «приманка» остается на открытом месте, и, когда враги раскроют себя, атакуя внешне беззащитную жертву, вы ударите по ним из засады.

Перед тем как приступить к сетевой игре, не забудьте самостоятельно досконально изучить будущие поля сражений — знание архитектуры уровней и deathmatch-арен, точного расположения предметов и тайников даст вам неоспоримые преимущества перед теми, кто слабо ориентируется на местности. Лучший способ умереть в сетевой игре — это неторопливо прогуливаться, не глядя по сторонам. Вы должны постоянно бегать, не на секунду не останавливаясь — «промедление смерти подобно», как говорил классик. Вскоре вы заметите, что ваши оппоненты-люди передвигаются куда быстрее, нежели обыкновенные монстры. Герой «Квейка» не может двигаться быстрее «думовского» космодесантника или Дюка Ньюке-



ма, но для своих размеров он куда более проворный и маневренный. Медлительный игрок погибнет раньше, чем узнает об этом. Прячьтесь в темных углах, нишах, альковах. Не забывайте, откуда вас атакуют монстры при игре в одиночку — учитесь у них атаковать из засад. Прислушивайтесь к звукам выстрелов и пытайтесь определить, где в данный момент находятся враги и куда они могут двинуться.



Секретные коды

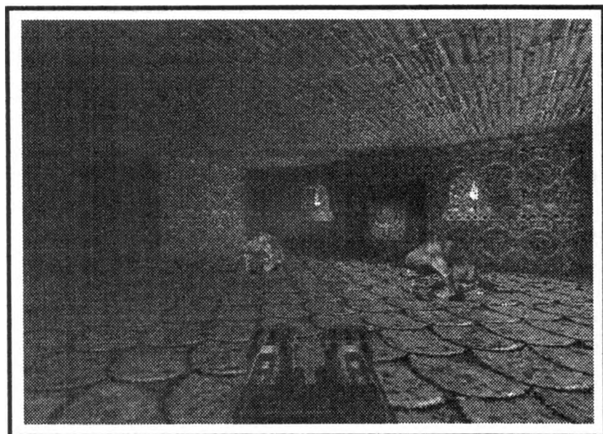
Никто не спорит — играть нужно по-честному. Но порой обидно бывает застрять в каком-нибудь одном месте, так хочется узнать — что же там дальше? Да и к тому же, если у вас не так много свободного времени, при помощи секретных кодов вы сможете превратить игру в непродолжительную увеселительную прогулку. Для того чтобы ввести код, необходимо заглянуть в Options, после чего зайти в Console, и там в командной строке вы сможете набирать коды. Перейдя на следующий уровень, не забудьте ввести коды заново. В противном случае долго вы не проживете. В режиме сетевой игры, как легко догадаться, коды не действуют — какая же это была бы сетевая игра с режимом бессмертия, всем оружием и прочими нечестными приемами?

GOD — режим Бога. Полная неуязвимость. Этот код позволит вам не только безнаказанно уничтожать врагов, но и заглядывать в помещения, скрытые кислотой и лавой.

FLY — теперь вы сможете летать, отпадет необходимость в лифтах и лестницах. Используйте клавишу D для подъема, C — для спуска, в противном случае игра превратится в симулятор воздушного шара.

KILL — суицид. По меньшей мере странный код — если у вас не хватает духу покончить жизнь самоубийством в реальности, можете сделать это в игре — введите код, и вы начнете проходить уровень заново.

MAP ExMy — этот код позволит вам попасть на любой уровень любого эпизода. x — номер эпизода. y — номер уровня. Секретным уровням присваивается номер, следующий за номером последнего несекретного уровня в эпизоде. Например, секретный уровень четвертого эпизода — E4M8 (всего в этом эпизоде семь обычных несекретных уровней).



SKILL x — если вы переоценили свои возможности или, наоборот, недооценили их, вы можете изменить уровень сложности (x — порядковый номер уровня сложности, от 0 — easy до 3 — nightmare).

NO TARGET — этот код сделает вас незаметным для монстров, не невидимым, а именно незаметным. Ни одни монстр не обратит на вас внимания, пока вы на него не нападете, так что вы сможете полюбоваться дремлющими бесами и меланхолично разгуливающими взад-вперед шамблерами.

NOCLIP — этот код позволит вам ходить сквозь стены. Правда, вы будете перемещаться в той же плоскости, в которой находились до введения кода — шагнув в пустоту, вы не упадете вниз, а останетесь парить в воздухе. При помощи этого кода можно окинуть взглядом всю структуру уровня, выйдя за его пределы — вы увидите висящие в пустоте залы, лестницы и коридоры. Вы сможете также отыскать скрытые комнаты, в которых прячутся монстры, телепортирующиеся на подмогу своим товарищам.

GIVE (1—8) — при помощи этого кода вы сможете получить любой вид оружия. 1 — топор, 2 — винтовка и т. д. Оружие, как известно, должно чем-то стрелять. Получить боеприпасы вы сможете при помощи следующих кодов:

GIVE S 255 — патроны к винтовке.

GIVE N 255 — гвозди.

GIVE R 255 — ракеты/гранаты.

GIVE C 255 — заряды для тандерболта.

GIVE H x — при помощи этого кода вы сможете пополнить — а при желании слегка снизить — запас здоровья. x — 1 — 1000.

IMPULSE 9 — если вам не хочется заниматься кодами для каждого вида оружия и боеприпасов по отдельности, введите этот код, и вы получите все оружие, все боеприпасы, а также все ключи.

IMPULSE 11 — даст вам все руны. Руны вы находите в конце каждого эпизода. И лишь когда собраны руны всех эпизодов, вы сможете отправиться на свидание с Шаб Нигурат.

IMPULSE 255 — вам не придется искать усилитель выстрела, введите этот код, и он окажется в вашем распоряжении. Теперь вы можете любоваться ошметками мяса и брызгами крови, оседающими на пол.

Что ж, вот, пожалуй, и все... С вашей небольшой помощью мирок, созданный парнями из Id Software, спасен от очередного нашествия злобных монстров из иных измерений... Мирок этот, конечно, не слишком гостеприимен и не очень весел — гроздья трупов, реки крови... В одном из интервью Id на вопрос: «Ребята, а вы, часом, не «сатанисты»?» ответили: «Нет, нам просто нравятся пентаграммы и число 666». О вкусах не спорят, но расхлебывать заваренную любителями пентаграмм кашу приходится вашей верной винтовке. А она всегда готова к бою. Так что, Id, ждем новых битв с вашими бесчисленными врагами.

Рейтинг

Игровой интерес







RIP Модификатор -1

Исполнение

Графика	10
Звук	10
Управление	10
Оригинальность	8
Сюжет/Концепция	8

10+ Общая оценка

Киберия-2: Воскрешение

Информация

Год выпуска	1996
Распространитель	Virgin Interactive
Разработчик	Xatrix Entertainment
Категория	Аркада, Приключение, VIDEO
Минимальные требования	486 dx2 66, 8 Мб, CDROM 2x
Желательно	486 dx4 100, 16 Мб, CDROM 4x, FAST VIDEO
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Lo Res, Hi Res
Размер	2 CD
Количество игроков	1 чел.
Управление	

Странное дело — вроде бы в Cyberia и не было ничего особенно оригинального или обращающего на себя внимание. Аркада с примесью головоломок и многочисленными синтезированными роликами — ну что тут такого? И все-таки никто из тех, кто прошел игру до конца, наверняка не пожалел о потраченном времени. Cyberia отличалась исключительным качеством и добротностью реализации, а похождения хакера-спецагента Зака воспринимались с неубывающим интересом. Впрочем, не будем задерживаться на этой превосходной игре — о ней было достаточно сказано в первом томе «Энциклопедии...»

Как известно, Cyberia завершалась на грустной ноте: ее герой Зак, слившийся с симпатичным «разумным оружием» Киберией в одно супер-существо, уничтожил космическую базу предателя Девлина и рухнул на землю с приличной высоты. Если вы внимательно прислушивались к радиопереговорам на фоне завершающих титров, то могли расслышать, что он не погиб — бесчувственное тело Зака попало в руки некоего доктора Корбина и пролежало несколько лет в криогенной камере. В Cyberia-2 Заку предстоит найти ответ на многие новые вопросы: чем он стал и остались ли в его теле следы былого всемогущества? Что замышляет доктор Корбин и как помешать его безумным замыслам? Невзирая на очередной сюжетный поворот, суть игры осталась прежней: Cyberia-2 также представляет

собой череду аркадных уровней, перемежающихся логическими головоломками, причем роль аркады по сравнению с первой частью игры заметно возросла.

В России купить исходную версию игры оказывается крайне сложно — гораздо шире распространен русифицированный вариант. Особых восторгов он ни у кого не вызывает, но другого пока не попадалось.

Управление

Клавиша Esc практически почти всегда открывает системное меню. Здесь можно изменить параметры игры и выполнить основные функции — загрузить игру, выйти из нее и т. д. Сохранение игры в Cyberia-2 происходит автоматически в критических точках сюжета и не требует никаких действий с вашей стороны.

Интерфейс аркадных уровней со стрельбой вполне стандартен. Вы перемещаете курсор с помощью мыши или джойстика и стреляете, нажимая кнопку. При некоторой фантазии можно делать то же самое и с помощью клавиатуры, но вряд ли это можно назвать удобным. На уровнях, где Заку приходится что-нибудь исследовать или осматривать, дело обстоит не так просто — ниже приведена сводка всех используемых клавиш.

Клавиатура

Esc	главное меню
F1	переключение стандартного/перевернутого управления джойстиком
F5	включение/выключение HUD
F6	включение/выключение прицельных рамок
F7	включение/выключение звуковых эффектов
F8	включение/выключение музыки
F11	повышение яркости
F12	понижение яркости
Space	пропустить ролик

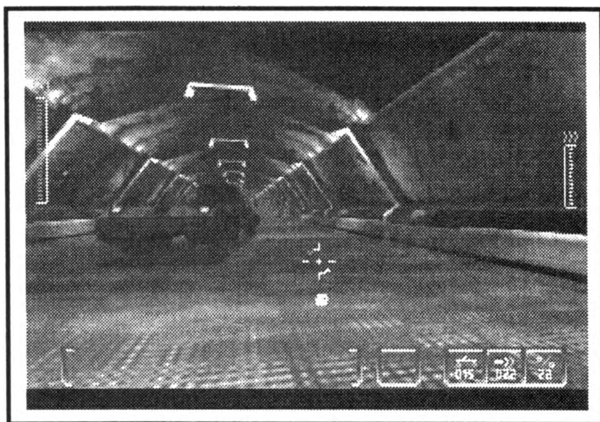
В головоломках

↓ ↑ → ←	перемещение руки
Space	выполнение действия
Esc	выход из головоломки

Управление Заком

↑	вперед
→	поворот или перемещение направо
←	поворот или перемещение налево
↓	присесть
Ctrl	подпрыгнуть
Space	выстрелить

Описание



Внимание — в описании приведены некоторые числовые коды и решения головоломок. Возможно (хотя и очень маловероятно), что в вашей игре они могут измениться. Тем не менее во время нескольких пробных игр коды и решения оставались постоянными, так что их по крайней мере стоит попробовать.

Перестрелка в коридорах

По дороге к выходу стреляйте в охранников до того, как они сделают то же самое с вами. Враги всегда появляются в одних и тех же местах, так что запомнить, откуда приближается опасность, будет не так уж сложно.

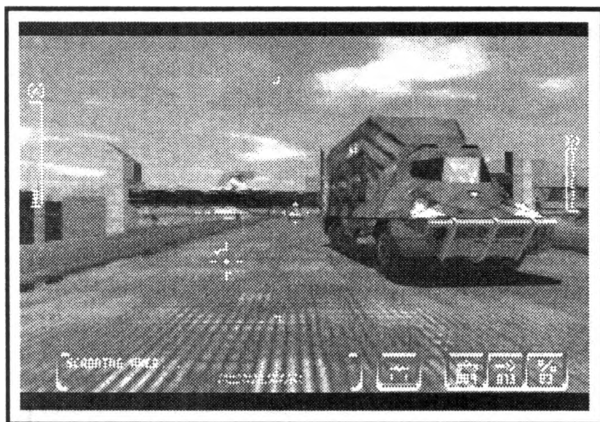
Путь на свободу лежит из подземного гаража. Когда автомобиль тронется с места, следите, когда в поле зрения появится дверь гаража, и начинайте стрелять в нее как можно раньше. На уничтожение двери отводится очень мало времени.

Погоня

Сядьте поудобнее и приготовьтесь к гонке. Майор ведет машину, а вы отстреливаетесь от врагов. Стреляйте во все, что движется. Желтые рамки означают воздушные цели, а оранжевые — наземные цели, которые довольно часто принимаются стрелять в вас. Старайтесь сначала уничтожать оранжевые цели, поскольку они причиняют больше вреда. Когда мотоциклисты начнут бросать на дорогу мины, в первую очередь стреляйте по минам, а уже потом можете заниматься другими целями.

Гроза

Примерно то же самое, только посложнее. Целей становится больше, да и двигаются они быстрее. Всего один промах может стать роковым. Старайтесь в первую очередь сбивать оранжевые цели, так как столкновение с ними может уничтожить самолет.



Штаб FWA

Попасть в штаб нетрудно, а вот достать информацию и выбраться отсюда будет посложнее. Во время движения по комплексу вы можете идти по той или иной стороне, а в некоторых местах даже изменять направление движения. Из первой контрольной точки идите вперед, в большой зал, а там сверните направо. От стены снова поверните направо.

Над коридором, по которому вы идете, проходит второй ярус, а по двум мостикам прогуливается охрана. Стрелять в охранников нельзя, это неизменно плохо кончается. Когда вы увидите, что охранник пересек мостик и идет по одной из сторон яруса, прижмитесь к этой стене и двигайтесь дальше — тогда охранник вас не увидит. Повторите этот же маневр со вторым охранником, и вы окажетесь в конце прохода. Найдите лифт и поднимитесь на второй этаж.

Выйдите из лифта, поверните налево или направо и один раз пройдите вперед. Повернитесь в направлении, которое уводит вас от лифта. Если попробовать зайти за лифт, вы погибнете. Пройдите до конца длинного прохода. Сейчас здесь очень тихо и даже скучно, но не беспокойтесь — жары скоро будет, хоть отбавляй. Обратите внимание на разрушения в угловой комнате. Вы можете порыться в мусоре, но там ничего нет. Соблюдайте осторожность и не подходите близко к окну; разбитое стекло — опасная штука.

Зайдите в лифт в дальнем конце прохода. Кстати говоря, вы подходите к лифту под углом — продолжайте двигаться вперед, а Зак сам сделает все остальное.

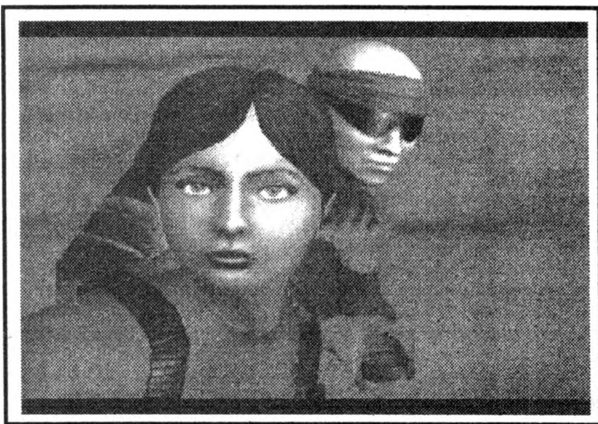
Кодовый замок

Разновидность весьма известной головоломки. Повторяйте последовательность цифр, которые зажигаются на экране. Длина последовательности зависит от уровня сложности. Когда будет правильно воспроизведена последняя комбинация, замок лифта откроется.

Система безопасности базы данных

Как только войдете в базу данных, сразу же начинайте стрелять по светло-голубым шестигранникам. Если не успеете уничтожить хотя бы один — немедленная гибель. На пути к ядру системы стреляйте по красным шестигранникам.

База данных FWA



Одна из самых эффектных частей игры. Компьютерный интерфейс «виртуальной реальности» позволяет просмотреть базу данных FWA. Чтобы перемещаться в киберпространстве, просто нажмите любую клавишу, когда рядом с вами окажется тот или иной символ. Если не нажимать ничего, то вы просто пролетите мимо; каждый уровень завязан в кольцо, так что к пропущенному символу можно вернуться в будущем. Символ RETURN возвращает на предыдущий уровень просмотра (а на верхнем уровне позволяет выйти из базы данных). Если вы слишком рано покинете базу данных, то погибнете — так что подождите, пока Грэм разрешит вам вернуться.

На самом деле вам нужно найти в базе два объекта: Site Inventory (компьютерные коды доступа) и Defensive Weapons (защитное оружие). Найти их не так уж сложно, а по пути можно полюбоваться сценами из ваших прошлых приключений.

После того как нужная информация будет найдена, Грэм дает «добро» на выход из виртуальной реальности.

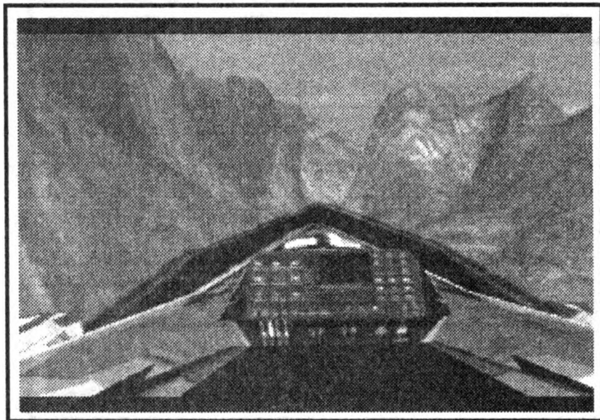
Бегство из штаба FWA

Как только вы покидаете базу данных, начинается сущий хаос. Когда вы повернетесь налево, на экране снова появляется прицел — расправьтесь с охранниками из лифта. Вот когда можно вволю позабавиться и пострелять!

Зак идет на крышу по длинному и извилистому пути. Стреляйте во все, что движется. Остерегайтесь охранников, бегущих по проходу напротив — они часто прячутся за колоннами и появляются в самый неожиданный момент.

Рано или поздно вы окажетесь на крыше. Правда, пистолет будет потерян по дороге, но зато в вашем распоряжении окажется кое-что получше — большая пушка. Стреляйте по вражеским целям, а развлечения ради можете перебить окна в штабе.

Наконец, Грэм отключает защиту, и вы можете скрыться. Остается сущий пустяк — подстрелить пару преследователей.



Кошмар Зака

Тот, кто играл в Cyberia, сразу же узнает полет над морской базой. Преодолеть этот уровень проще простого, так что можно расслабиться.

Шахты

Когда вы окажетесь в научном комплексе шахты, дождитесь появления робота-погрузчика и передвиньтесь направо. Когда охранники уйдут, двигайтесь к двери в стене напротив. По дороге придется дважды спрятаться за ящиками — в каждом перерыве во время движения. Не покидайте своего укрытия слишком рано, иначе вас убьют.

Кодовый замок

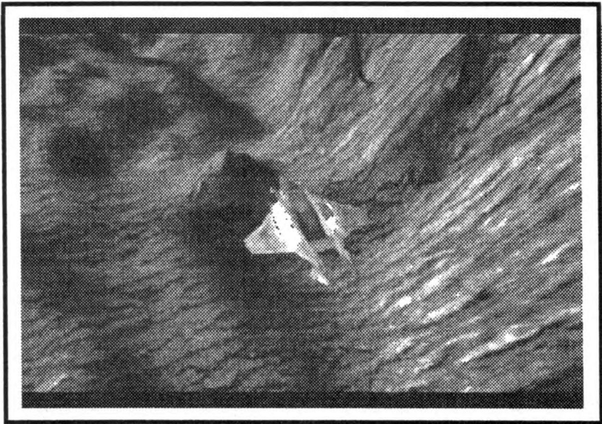
ОЧЕНЬ внимательно слушайте, как рабочий нажимает кнопки на замке, и постарайтесь воспроизвести «мелодию». Если вам лень этим заниматься или трудности с музыкальным слухом — попробуйте комбинацию 3108 (да не забудьте нажать на правую нижнюю кнопку ввода!).

Треугольный световой замок

В следующей комнате находится лифт, а слева от лифта — дверь. Начнем с того, что вскроем замок лифта. Задача проста: загнать луч света на символ ОТКРЫТЬ, да следить за тем, чтобы ни один луч не попал на символ ЗАКРЫТЬ (а то, как обычно, следует мгновенная смерть). С помощью световых лучей можно манипулировать «защелками», находящимися в лабиринте. Попробуйте нажать следующие кнопки (нумерация начинается с левой верхней кнопки и следует вниз и направо, против часовой стрелки): 3-4-5-1-9-10-2-6.

Компьютер Корбина

Сядьте в кресло за столом Корбина и включите компьютер, спрятанный в столе. Одна неверно нажатая кнопка — и вы падаете в подвал с нанитами, где благополучно умираете. Для доступа к базе данных Корбина требуется цветовой код. Как, вы не знаете этого кода?! Хммм... Цвета кнопок напоминают цвета склянок на полке напротив аквариума. Стало быть, нажимайте комбинацию Желтый-Зеленый-Синий, и все в порядке.



А может, и не все. Оказывается, для входа в компьютер нужно сказать что-нибудь голосом Корбина. Не пытайтесь что-нибудь делать, просто подождите, пока разочарованный компьютер не отключится. Придется отправляться на поиски голоса.

Утечка

Спуститесь на лифте, поверните направо и войдите в ярко-белую комнату, а потом — в комнату с зеленой лужей токсичных отходов. Осмотрите труп доктора Робинсона и заберите у него пульт дистанционного управления. (Да и зачем он Робинсону — разве можно смотреть телевизор без головы?)

Зайдите в дверь, которая находится за вами, и подойдите к большому экрану. Пульт позволяет заткнуть трубу и немного прибрать зеленую гадость в соседнем зале. Вернитесь к трупу Робинсона и перепрыгните через лужу. В другом конце комнаты зайдите в дверь с номером 2 и сядьте в кресло.

База данных шахты

Работа с этой базой данных ничем не отличается от интерфейса FWA. Для успешного продолжения игры необходимо выудить из базы комбинацию замка в лабораторию 4 (2457) и запись голоса нехорошего доктора Корбина.

Дверь в лабораторию 4 находится прямо напротив выхода из комнаты.

Вход в лабораторию 4

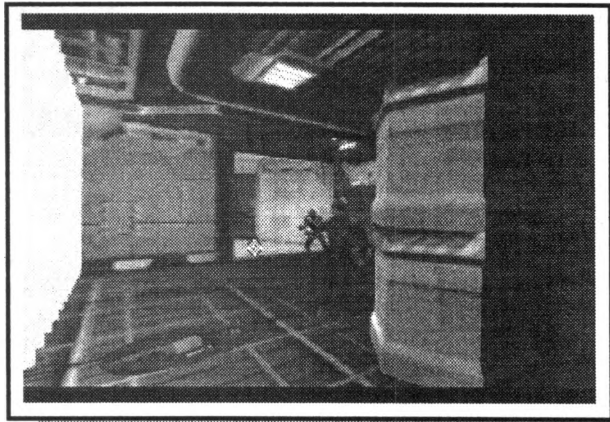
Хмм... Какая неприятность, Корбин перестраховался и изменил код на двери. К счастью, Грэм обнаруживает на клавише отпечаток пальца последнего пользователя. Пока непонятно, что с ним делать, а раз так — займемся полученной записью голоса. Отправляйтесь на лифте в кабинет.

Компьютер Корбина

Вот здесь наступает довольно хитроумный момент! Как только вы сядете в кресло Корбина, развернитесь лицом к окну. На лифте поднимается охранник; если вы обращены лицом к нему, то он стреляет. Если же вы смотрите в окно, то охранник извиняется и уходит.

Введите цветовой код. Голос воспроизводится без вашего вмешательства, и вы попадаете в личный компьютер Корбина. Побегайте в киберпространстве и отыщите код доступа для найденного отпечатка пальца (скорее всего — 6307). После этого можно покинуть киберпространство и спуститься в лабораторию 4. Наберите найденный код на дверном замке.

Противоядие



В лаборатории 4 нужно приготовить противоядие для спасения города. После того как из руки Зака будет вытянута изрядная порция крови, он теряет сознание... и проваливается в очередную перестрелку. В общем-то, ничего особенного: старое доброе «убей-их-всех».

А когда вы придете в себя, стрельба из макромира временно переносится в микро-мир. Вы должны стерилизовать свою кровь, а для этого нужно выполнить инструкции из базы данных. Кстати говоря, в базе на этот счет было целых ДВЕ инструкции — от Корбина и от покойного доктора Ричардсона. Конечно, верить нужно Ричардсону. Уничтожьте все красные и белые молекулы и старайтесь не трогать зеленых «мутантов».

Встреча с Майором

Выйдите из лаборатории и подойдите к двери 2. Повернитесь направо и войдите в дверь. Снова поверните направо, пройдите немного вперед и выключите свет — в темноте вы увидите лазерные лучи, которых надо избегать.

Идите по коридору. Для начала держитесь подальше от белых генераторов у левой стены. Обойдите лазерные лучи, а в пещере поднимитесь по лестнице. Майор отправляется спасать город, а вы остаетесь расхлебывать все неприятности.

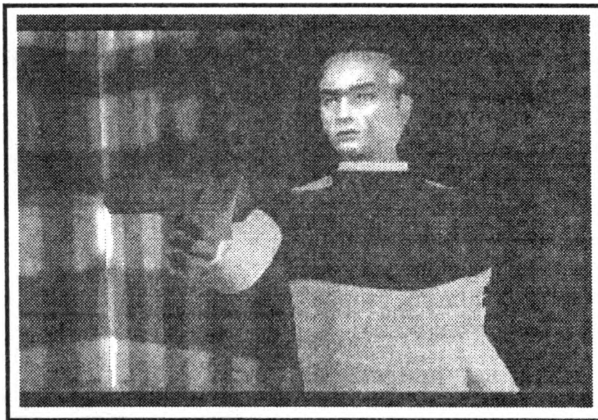
Возвращение

Как только вы снова сможете управлять Заком, охрана появится ПРЯМО перед вами! Убивайте всех, кто преграждает вам дорогу в офис Корбина.

Самоуничтожение

В последний раз сядьте за компьютер и найдите в киберпространстве место, где запускается механизм самоуничтожения комплекса. У вас есть всего одна минута для поражения всех цветных квадратов, вращающихся возле центральной сферы.

Бегство



Офис Корбина кишит вооруженной охраной, так что пользоваться лифтом будет по меньшей мере неразумно — лучше нажмите одну из белых кнопок на компьютере доктора. Система безопасности отправит вас в подвал. То, что было раньше смертельно опасным, сейчас не представляет особых проблем, ведь у вас появился пистолет! По дороге на вас будут нападать небольшие стайки нанитов, отстреливайтесь от них.

Еще один совет — устройства в виде желтых пирамидок на стенках следует обходить как можно дальше (пирамидки имеют неприятное свойство взрываться).

Вы должны пройти через подвал к его противоположному краю, где в стене находятся два прохода. Зайдите в правый проход и поднимитесь по лестнице, выстрелите в небольшую коробочку на стене напротив. Выходите обратно в подвал, поверните налево и идите дальше. У последнего поворота перед большим залом, в котором находилась уничтоженная вами коробочка, осторожно обойдите голубое устройство, пока оно вас не поджарило. В зале вас встретит 6–8 нанитов, отбейтесь от них и пройдите вперед. На стене перед вами есть еще две коробочки — выстрелите в ПРАВУЮ и идите обратно к проходам. Ни в коем случае не стреляйте в левую коробочку и не заденьте ее в момент перестрелки с нанитами!

На этот раз нужно войти не в правую, а в левую дверь. Доберитесь до подземного зала, в котором вы встречались с Майором.

Головоломка на мосту

Эта головоломка очень похожа на замок лифта, но она решается гораздо сложнее — чтобы замок сработал, в одну защелку должно попасть сразу несколько лучей. Попробуйте нажать следующие кнопки (считая с левой верхней кнопки, потом вниз и направо, против часовой стрелки): 2-4-1-5. Бежим отсюда!!!

С этого момента на вашем пути к свободе встанет вся охрана базы. Стреляйте, стреляйте и еще раз стреляйте! После некоторых усилий вы проберетесь к грузовому отсеку и большому грузовому лифту. Здесь появляется сам Корбин — игра подходит к концу, и, как водится, наступило время последней «разборки». Пока Майор отвлекает внимание Корбина своей стрельбой, вы можете продвинуться вперед и спихнуть злодея вниз.

В последнем бою ваш палец может затечь от непрерывной стрельбы. Старайтесь в первую очередь поражать оранжевые цели, они опаснее прочих.

Маленькие хитрости

Если на каком-то уровне у вас возникнут непреодолимые сложности, подправьте первый байт в файле с расширением .LOG на жестком диске (номер уровня). Если, скажем, поставить 24, то по команде LOAD вы получите доступ сразу ко всем уровням.

Рейтинг

Игровой интерес



Исполнение

Графика	10
Звук	9
Управление	9
Оригинальность	5
Сюжет/Концепция	4

RUS Модификатор -2

9 Общая оценка

Червяки +

Информация

Год выпуска	1995/96
Распространитель	Team 17
Разработчик	Team 17 Software Ltd.
Категория	Аркада+Тактика
Минимальные требования	486 dx 33, 8 Мб
Желательно	486 dx2 66, 16 Мб
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Lo Res
Размер	1 CD, 21.3 Мб, zip 13.2 Мб
Количество игроков	1-4 чел.
Игра с партнерами	
Управление	

Героям многих компьютерных игр часто случается брать в свои руки (стальные манипуляторы, щупальца и прочие конечности) винтовки, автоматы, базуки, огнеметы и прочие смертоносные предметы, при помощи которых им приходится отстаивать или свои идеалы, или просто свое право на жизнь в этом (а возможно, и в каком-нибудь ином) мире. В подавляющем большинстве новых игр процесс расстрела врагов из огнестрельного оружия, закидывание их гранатами или забивание кулаками и ногами выглядят на редкость реалистично — брызги крови и изувеченные тела стали уже своеобразным стандартом. А вот в старых играх, наоборот, насилие выглядело весьма условно, зато эти игры радовали нас оригинальностью заложенных в них идей, да и gameplay (игровой интерес) был такой, что просто не оторваться.

Помните, была в свое время такая замечательная игра — Tank Wars (более совершенный вариант — Scorched Earth). Перед вами находился рельеф местности, изломанный и изрезанный, и на нем компьютер расставлял ваши танки — вы выбирали угол наклона орудия, силу выстрела, а также вид боеприпасов и старались уничтожить своих соперников. Если заменить лишенные мобильности танки на симпатичных юрких червячков-милитаристов, мастерски владеющих самыми

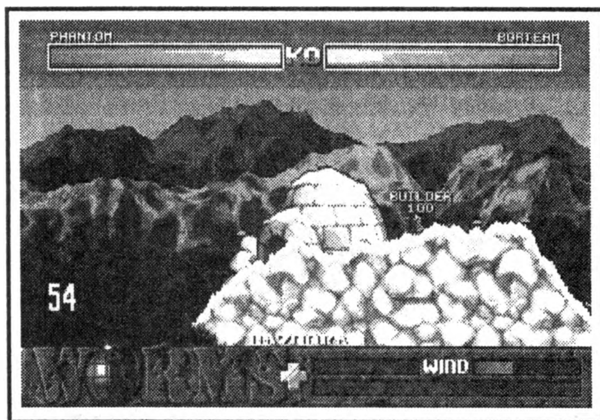


разными видами оружия — от самонаводящихся ракет до рукопашного боя, и, кроме того, мастеров на все руки — обилию их профессиональных навыков позавидовали бы и известные умельцы-лемминги, и добавить к этому яркую VGA-графику, то получится Worms. Это великолепная игра, где стрельба в упор в противника из базуки может вызвать только улыбку, пусть даже и слегка кровожадную. Одним словом, перед вами взрывоопасный коктейль из Tank Wars, Cannon Fodder и Lemmings.

Игра, несомненно, порадует вас разнообразием игровых ситуаций — компьютером генерируются различные варианты рельефа, и ни один из них ни разу не повторяется; подчиненные вам червяки (а их в вашем распоряжении аж целых четыре штуки) тоже оказываются в самых неожиданных местах; кроме того, они перемешаны с червяками противника. У каждого червяка есть запас здоровья — но этот запас становится равен нулю, если червяк падает в воду (пловцы из червяков, как известно, никудышные) или беднягу выбросят за край экрана. Червяки могут передвигаться и прыгать, но им постоянно грозит опасность наступить, а вернее, не наступить (у червяков, как известно, нет ног), а наползти на мину — неожиданный взрыв не замеченной вовремя мины может спутать все ваши планы.

Перед началом игры вы можете настроить множество параметров — в том числе и выбрать, как будут выглядеть могильные камни на месте гибели ваших бойцов. Вы способны ограничить время, отведенное на размышления на тему, как именно уничтожить вражеских червяков, отключить тот или иной особенно смертоносный вид оружия или лишить противника возможности пользоваться тем или иным полезным навыком. Не забудьте также присвоить членам вашей команды благозвучные или, наоборот, устрашающие имена.

В распоряжении червяков-убийц огромный арсенал средств как массового, так и индивидуального уничтожения: автомат УЗИ, винтовка, базука, гранаты, динамит, самонаводящиеся ракеты, а также помощь дружественно настроенных бомбардировщиков — всего и не перечислишь. Когда вы стреляете или запускаете ракеты, вам приходится учитывать силу и направление ветра и выбирать мощность выстрела, точь-в-точь как в старых добрых «Танковых войнах». Кроме того, ваши черви по обилию гражданских специальностей ничуть не уступают мирным трудолюбивым леммингам — червяки могут копать землю в любом направлении, пользоваться веревками, возводить конструкции из арматуры — это не говоря уж о способности телепортироваться.



Играть в Worms можно и в одиночку но, конечно же, лучше играть вдвоем, а еще лучше — втроем. Самое интересное — играть вчетвером, но вот впятером играть уже, к сожалению, нельзя. Вы можете пользоваться всеми видами коммуникаций — кабелем, модемом или сетью, а то и собраться всей компанией за одним-единственным монитором — уверяем вас, играть станет еще веселее. Когда играет несколько человек, в игре появляются элементы дипломатии — вы можете заключать союзы и вероломно их нарушать. Накал страстей порой достигает предела — нередким явлением становятся истошные крики типа «Ну мы же договаривались не стрелять друг в друга на этом ходу!» — «А откуда я знал, что граната отрикошетирует от стены и грохнется прямо на твоего!» Решать задачу, как лучше уничтожить противника, можно по-разному: кинуть гранату так, чтобы взрывной волной сразу несколько противников сбросило в воду, правильно рассчитать силу выстрела из базуки, успеть удрать подальше после того, как вы бросили под ноги врагу динамитную шашку, выбрать удачное место для бомбардировки с воздуха, загнать противника на мины — вас ждет небывалое разнообразие тактических решений.

Порой в игре встречаются совсем уж забавные ситуации — например, вы стреляете в одного вражеского червяка, совершенно случайно попадаете в совсем другого, он, получив повреждения, падает на третьего, вместе они натыкаются на мину, взрывная волна заставляет рвануть следующую мину, расположенную рядом с четвертым, он погибает и взрывается, а взрывом убивает пятого. Вам остается только ошарашенно смотреть на развернувшуюся на экране монитора бойню.

Или представьте себе такую вот ситуацию — на поле боя, усеянном могильными камнями, осталось лишь два червяка — ваш и вражеский. Вы пытаетесь достать друг друга гранатами, ваш противник прокапывает туннель вертикально вниз и оказывается в тесной пещере, — казалось бы, он надежно укрыт от вашего гнева. И вам не остается ничего иного, кроме как с ювелирной точностью кинуть гранату прямо в жерло узкой шахты, при этом не забыв установить время взрыва с таким расчетом, чтобы граната разорвалась прямо под вражеским червяком.

Интересные ситуации, поминутно возникающие в этой игре, можно описывать бесконечно, но какой в этом смысл? Не лучше ли вам самим попробовать поиграть в эту игру?

Главное меню (Main Menu)

Play Game — начать игру.

Team Entry — ввести имена и параметры своей собственной команды червяков.

Worm Options — настройка многочисленных параметров игры.

Worm Rankings — таблица героев — лучшие из червяков.

Challenge Mode — режим сценария — прохождение набора миссий для одного игрока. Этот режим очень редко используется геймерами, разве что для обучения или тренировки.

Challenge Rankings — «горячая десятка» проходильщиков сценария.

Credits — информация о тех, кто создавал эту замечательную игру.

Exit To Dos — выход в DOS.

Теперь обо всем в подробностях и в нужном порядке.

Введение команды (Team Entry)

Каждый профессиональный игрок в Worms имеет свою команду червяков, заботится о ней, привязываясь зачастую к своим бойцам до того, что отмечает их дни рождения. Игра же, в свою очередь, заботливо ведет как статистику по командам, выстраивая их согласно рейтингу, так и по отдельным червякам, отмечая их заслуги на поле боя. Настоящий профессионал заботится не только о том, чтобы выиграть бой в целом, но и чтобы червяк-фаворит получил побольше очков.

Именно в этом меню вы можете создать свою первую команду. Конечно, игра изначально предлагает несколько подготовленных заранее команд (чего стоит, например, команда, где червяки названы по именам битлов или Topdogs, где вы играете за самых знаменитых собак мира!), но куда как интереснее придумать собственную. В команде одного нашего знакомого играют, например Mozart, Bach, Shubert и List, в команде другого — Killer, Devastator, Smasher и Death. Включайте ваше воображение!

Количество команд в игре ограничено, нельзя создавать их до бесконечности. Выбирая мышкой Next и Last, вы можете перелистывать все возможные команды. Не повредите, пожалуйста, любимых команд других игроков, они могут обидеться. Выберите пустое место или одну из команд компьютера, или команду, насчет которой вы абсолютно уверены, что она больше не нужна владельцу.

Теперь выберите мышкой надпись Clear, при этом вся информация о команде сотрется. Если не сделать этого, игра подумает, что вы не создаете команду заново, а просто модифицируете имеющуюся (да, это тоже можно делать).

Team Name — вы присваиваете новой команде название. Просто выберите этот пункт мышью и наберите имя. Нажав после набора ENTER, вы переходите на:

Captain – введите имя главного червяка-капитана.

Worm 2 – введите имя второго червяка.

Worm 3 – введите имя третьего члена вашей команды.

Worm 4 – введите имя последнего, четвертого червяка.

Теперь выберите Human / CPU:

Human – за эту команду будет играть человек – то есть вы.

CPU – а это означает, что за эту команду играет компьютер (иногда приходится создавать команды и для компьютера).

CPU Poor – компьютер будет играть как начинающий, постоянно делая глупые ошибки.

CPU OK – средний уровень игры, не вызывает ни зависти, ни раздражения

CPU Good – компьютер играет как бог, укладывая снаряды точно в цель по самым невообразимым траекториям.

Gravestone – наиболее ответственная задача: вам предстоит выбрать, как будет выглядеть могильный камень, который останется стоять на месте гибели ваших червяков. Вариантов предлагается столько, что просто глаза разбегаются. Что интересно, в один из первых вариантов игры не был включен христианский крест из-за проблем с религиозными организациями (типично западные проблемы). В Worms + этот недостаток исправлен.

Sampleset – вам предстоит выбрать, на каком языке будут изъясняться ваши червяки, произнося по ходу сражений забавные реплики-комментарии. Помимо традиционного English (английский) и прочих привычных названий европейских языков, в этом списке есть и American – американский диалект английского языка, со своим произношением и сленгом, а также чисто прикольные наборы выражений – например, пародирующие Beavis and Butthead из MTV или Notelvis – пародия на Элвиса Пресли.



Energy – позволяет выбрать, сколько здоровья будет у червяков вашей команды. По умолчанию здоровье составляет 100 единиц. Если вы классно играете, вы можете дать фору этим младенцам, сбросив здоровье до 75, а если вы пока сами младенец, можете увеличить до 500. Впрочем, для эксперимента можно поиграть, увеличив всем игрокам здоровье в несколько раз.

Worms вообще предоставляет самые широкие возможности для разнообразных экспериментов.

Exit — вернуться в главное меню.

Итак, вы создали свою команду. Не будем пока вдаваться в настройки, на данном этапе они мало что нам скажут. Попробуем сразу войти в игру!

Начать игру (Play Game)

Вы оказываетесь в списке, состоящем из названий команд.

Up, Down — «вверх, вниз» — выбирая эти пункты, вы можете переключаться между двумя страницами списка команд. При помощи EXIT вы можете в любой момент вернуться в главное меню.

Все команды в списке расставлены в порядке «крутости». Мечта каждого фаната Worms — увидеть свою команду в верхней строке таблицы на компьютере, где играют все его друзья-вормеры. Возникает также вопрос — а что это за странные числа находятся в таблице правее названий команд?

Столбец **P (played)** — сколько игр сыграно данной командой.

Столбец **W (won)** — сколько из них было выиграно.

Столбец **F (for)** — сколько червяков было убито этой командой за весь отчетный период.

Столбец **A (against)** — сколько раз умирали на поле боя «свои» червяки.

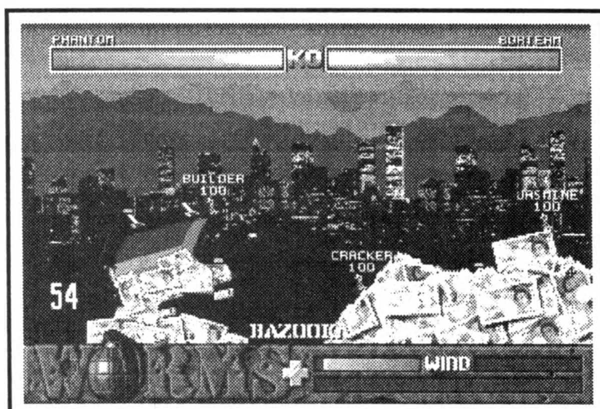
Столбец **D** — разница между двумя последними параметрами.

На основе всех этих фактов программа своими странными электронными путями принимает решение, кто круче (обычно правильно).

Щелкая курсором на названиях команд, вы можете выделить некоторые из них, не менее двух, так как это режим для разборок, а не сценарий, но и не более четырех. Выделенные вами команды сойдутся в жарком поединке, где победит лишь одна из них. Вы можете выбрать все компьютерные команды, чтобы полюбоваться красочной демонстрацией, или устроить сражение для себя и друзей без всякого компьютера, или попытаться на пару с другом победить компьютер — все что душе угодно.

Friendly/League — если вы выберете Friendly (дружеский матч), игра пройдет без занесения результатов в какие бы то ни было таблицы, используйте этот режим для тренировок или изучения новых боевых приемов и стратегий. Играя League, напротив, соберитесь. Все ваши промахи могут быть использованы против вас! Вы ведь не хотите опуститься на строчку или две в списке лучших команд?

Start — когда команды выбраны, можете смело начинать игру.



Игра состоит из серии раундов, в каждом из которых все команды сражаются между собой, но побеждает только одна. Победу в игре получает команда, которая первой получает две победы в раундах. (Это по умолчанию, вообще можно выставить сколько угодно.) В турнирной таблице идут зачеты только выигранных игр, выигранные раунды никого не интересуют. Любая команда, выигравшая хотя бы один раунд, становится потенциальным победителем игры (еще один выигрыш — и победа!) Обычно команды, не имеющие на счету победы, объединяются против таких лидеров.

Перед вами будут возникать различные виды ландшафтов, на десять секунд каждый. Если местность вам приглянулась, можете вступать в битву, нажав на левую кнопку мыши, если нет — нажмите на правую, и будет сгенерирован новый ландшафт. Здесь же вы можете ввести код уровня, нажав пробел, и играть на вашей любимой боевой арене.

Коды экранов заслуживают особого пояснения. Дело в том, что с помощью специального хитрого алгоритма программа Worms способна построить пригодный для игры уровень буквально «из зернышка». То есть вы вводите ЛЮБОЙ буквенно-цифровой код, а компьютер, используя вашу комбинацию в качестве базового значения для генератора псевдослучайных чисел, выстроит уровень. Причем, сколько бы раз вы ни вводили тот же самый код, уровень ВСЕГДА будет точно таким же. Математика! Если вы обратите внимание, каждый раз, когда компьютер генерит новый уровень, он всегда показывает его код (состоящий, правда, из одних цифр). На самом деле, генератор случайных чисел сначала генерирует случайное число, и, уже используя его как «зерно», «построилка» делает из него уровень. Поэтому вы можете записать число, если уровень вам понравился, и использовать его вновь и вновь. Вы можете обмениваться уровнями с друзьями. В конце описания в приложении мы приведем для вас несколько любопытных кодов уровней. На этом основывается такая интересная забава, как гадание по Worms. Попробуйте ввести свою фамилию, прозвище, телефонный номер, и т. п. и посмотрите, что изобразит в ответ на это программа. Например, когда мы ввели Phantom, на экране появился веселенький ландшафт с целым лесом виселиц, гроздьями черепов, отвалами костей, и все это залито зловещим багрово-красным светом (что, в общем, соответствует нашим вкусам).

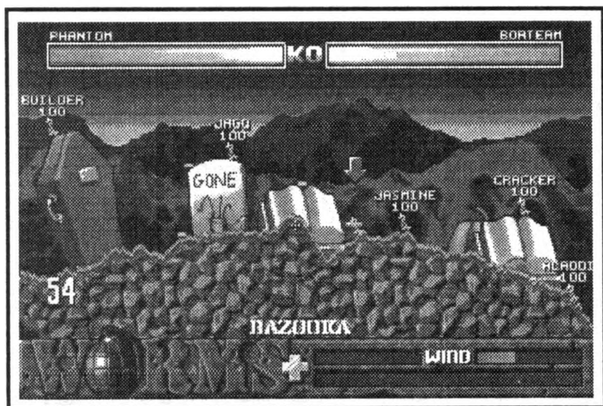
Итак, мы, наконец, попали в игру.

Игровой экран и механика игры

Большую часть игрового экрана занимает рельеф, на котором произвольным образом (реже — каждая команда в кучке; это зависит от выбора режима) расставлены червяки — ваши и вражеские. Над каждым червяком написано его имя и цифра, означающая запас здоровья (в начале игры он обычно равен 100 пунктам, но после нахождения спецпредметов — аптечек — этот показатель может стать и выше, чем 100). В процессе игры главная задача червяка — максимально повредить червяков оппонентов. Если здоровье червяка падает до нуля, то он живописно взрывается, и на месте его гибели возникает выбранный вами вид могильного камня. Кстати, в момент гибели он наносит довольно значимые повреждения всем, кто имеет неосторожность находиться по соседству. Единственное исключение — когда червяк вылетает за край экрана или падает в воду, тогда он умирает мгновенно и безболезненно для окружающих.

Червяк, которому предстоит предпринимать активные действия (обычно самым первым ходит капитан команды), выделен стрелочкой, а в нижней части экрана написано, какое оружие он держит в руках. Если у оружия ограничен боекомплект, то в квадратных скобочках справа дается количество оставшихся боеприпасов. Верхнюю часть экрана занимают суммарные индикаторы здоровья команд — длинные полосы разных цветов. Разумеется, чем короче такой индикатор, тем хуже обстоят дела у команды. Если вы сразу не видите этих индикаторов, попробуйте сдвинуть мышь вверх. Между полосками изображен таймер, отсчитывающий общее время раунда (если он не отключен). Кроме того, в углу экрана находится еще и таймер, который отсчитывает время, отведенное активному в данный момент червяку на активные действия (при условии, конечно, что вы не отключили этот таймер перед игрой). Пока на таймере еще есть время, червяк может передвигаться либо применять оружие.

Нижнюю часть экрана занимают индикаторы силы/направления ветра и силы выстрела. Когда вы нажимаете правую кнопку мыши, на экране появляется длинный ряд иконок, изображающих различные виды оружия, которыми может пользоваться ваш боец. Если применение какого-то вида оружия лимитировано, рядом с названием оружия в квадратных скобках стоит еще и цифра, означающая, сколько раз игрок может воспользоваться этим видом оружия. Если вы повторно щелкнете правой клавишей, на экране появятся иконки, изображающие мирные навыки червяков — использование веревки, строительство



конструкций из арматуры, бурение туннелей и т. д. Выйти из менюшки можно, только осуществив выбор оружия или навыка с помощью левой кнопки мыши.

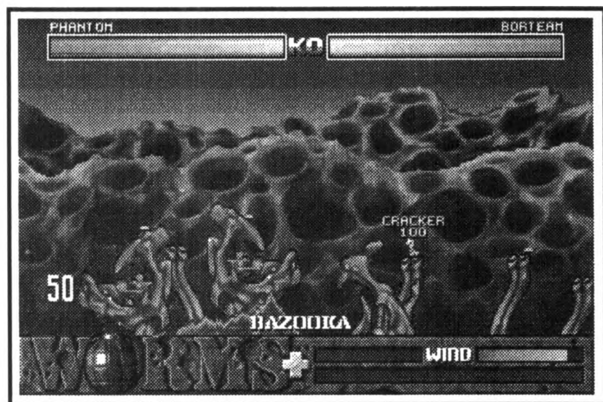
Рельеф состоит из грунта и открытого воздуха. Обычно местность больше одного экрана, и вы можете сдвигать свое окошко при помощи мыши. Снизу экран ограничен водой (сиропом, кислотой, лавой), все, что попадает в нее — исчезает навсегда, включая червяков. Слева и справа за границей экрана находится абсолютное ничто, также стабильно поглощающее попадающие в него объекты. Сверху экран неограничен, по всей видимости, воздушное пространство простирается очень высоко, так что можно не волноваться за судьбу пущенных вертикально вверх гранат и ракет — они обязательно вернутся обратно (если не вылетят за боковые пределы экрана). Весь грунт и все элементы рельефа (елки, виселицы, конфеты и т. п.) представляют собой непреодолимые препятствия. Причем если вы разрушите, скажем, основание елки — верхняя часть ни при каких обстоятельствах не обрушится на землю, а середина моста, оставшись без контакта с опорами, так и будет висеть над лавой — влияние гравитации на рельеф здесь явно не предусмотрено. Даже если в воздухе остался совсем небольшой кусочек грунта — за него можно зацепиться веревкой или встать на него. Он может также послужить препятствием для ракеты, например, поимевшей несчастье встретить его на своей траектории.

Общий тип построения рельефа зачастую различается — иногда червяк может легко проползти из конца в конец уровня (если нет мин, конечно), а иногда рельеф четко разграничен на зоны, разделенные труднопреодолимыми препятствиями, разбираться с которыми надо с помощью разрушений или технических ухищрений. Научитесь сразу анализировать логические боевые зоны и принимать правильные решения для перемещения своих бойцов.

Иногда (редко, но бывает) кто-то из ваших червяков может быть размещен не на открытой местности, а внутри декоративного объекта или в полости грунта, полностью закрытой со всех сторон. В этом есть как свои минусы (ни в кого не выстрелить), так и плюсы (сам абсолютно защищен). Обычно таким червякам приходится либо прорубаться, либо телепортироваться на свободу.



Кроме червяков и украшений на рельефе также встречаются такие объекты, как контейнеры (в начале игры их нет, они по ходу спускаются на парашютах, частоту их появления можно выбрать в настройках). Большинство из них содержит полезные предметы или бонусы к здоровью (см. ниже). Чтобы попытаться взять содержимое контейнера, надо просто подойти к нему



вплотную. Некоторые контейнеры, однако, заминированы и взрываются при попытке их взять. Кроме того (лучше не отключать эту возможность), на грунте разбросано некоторое количество мин. Часть из них является просто безопасными макетами, но вы никогда не знаете, какие именно. Другие — включаются, как только червяк входит в сторожевую зону, и через несколько мгновений (время задержки зависит от настроек — оно может быть и нулевым) взрываются, причиняя изрядные повреждения.

Вообще, как вы уже, наверное, заметили, в этой игре можно настроить и перенастроить практически все. Наш совет — играйте вначале на стандартных настройках, они очень разумны. И только когда вы и ваши друзья будете досконально разбираться в игре — начинайте экспериментировать. В большинстве случаев в нашем описании мы рассказываем о ситуации, основываясь на стандартных настройках.

Игра построена на пошаговом принципе. То есть сначала ходит один из червяков первой команды, ему отводится некоторое время, в течение которого он может двигаться и применять оружие. Имейте в виду, если ваш червяк упадет с большой высоты (а это приводит к потере здоровья) или получит неожиданные повреждения другим способом (например, взяв контейнер-ловушку или наступив на мину) — он остается на том месте, где стоит, и теряет возможность дальнейшего хода, зачастую на открытом пространстве под обстрелом врага. Оружие может быть применено лишь единовременно, после чего право хода передается следующей команде. Если червяк не успел выстрелить за отведенное на ход время — возможность теряется, и ход переходит к следующей команде. Имейте в виду — здесь придумано хитро — ходы переходят не от червяка к червяку, а именно от команды к команде. Если в одной из команд осталось 4 червя, а в другой только один, то после каждого хода червяка первой команды будет ходить тот самый единственный червяк второй — что дает ему огромные дополнительные шансы на выживание.

ВНИМАНИЕ! ЗАПОМНИТЕ! После того как осуществлен выстрел, еще несколько секунд червяк обладает возможностью двигаться и прыгать. Используйте это время! Можно убежать достаточно далеко или избежать опасного места. После выстрела камера обычно начинает сопровождать снаряд, чтобы продемонстрировать эффектные картины разрушений, которые он несет, но червяк все еще находится под вашим контролем — можно управлять им по памяти вслепую, а можно при помощи мыши перевести экран обратно на него. Если вы осуществи-

ли нужные перемещения, а снаряд еще не долетел, можно попробовать перевести камеру на предполагаемую область атаки опять же с помощью мыши. Эту удобную возможность (она называется Retreat) так же можно модифицировать в настройках.

Управление

Частенько вы управляете червяками при помощи мышки: (наводите курсор на нужные вам иконки или нужные участки рельефа, осуществляете скроллинг экрана влево, вправо, вверх и вниз. Правая кнопка мыши зарезервирована за выбором оружия, левая осуществляет выбор пункта меню, а также указание места телепортации, нанесения ракетного или бомбового удара.

Немало жизненно важных команд подается и с клавиатуры.

[←][→] — движение червяка в выбранную вами сторону, а также разворот.

[↓][↑] — при помощи этих клавиш вы можете менять угол наклона оружия, причем оценить текущий прицел можно при помощи маленького прицела-крестика, постоянно находящегося слева или справа от вашего червяка.

[Space] — самая важная клавиша в игре — «Огонь», причем при помощи этой клавиши вы сможете не только стрелять, но и в большинстве случаев выбирать силу выстрела — для этого «пробел» нужно некоторое время удерживать (при этом растет полоска силы выстрела), а затем, когда сила выстрела покажется подходящей — отпустить.

[Enter] — при помощи этой клавиши червяки могут прыгать. Обязательно потренируйтесь прыгать, это очень важный навык. Имейте в виду, что когда червяк наталкивается в полете на препятствие, его отбрасывает назад, иногда это бывает неприятно, особенно когда позади пропасть или хотя бы яма.

[M] — переключение масштаба карты. В режиме, когда видна вся карта, можно спланировать общие действия, оценить обстановку, либо прицелиться на дальнее расстояние. Вообще, этот вид используется редко. В основном игра протекает в обычном режиме, когда виден лишь небольшой участок. Впрочем, действие идет одинаково и в том и в другом режиме, так что можно не трудиться переключаться.

[1]...[5] — установка времени детонации для оружия, которое взрывается не от контакта, а по таймеру. Это гранаты, а также кластерные и банановые бомбы.

[+]/[−] — установка для тех же гранат режима min/max bounce, то есть будут ли гранаты отскакивать от грунта как мячики или будут вести себя поспокойней.

[F1]...[F10] — «горячие клавиши» для выбора оружия без использования мышиного меню. Причем на каждой клавише не одно, а два оружия сходного типа. Нажмите второй раз — включится второе оружие. Начинающим вормерам лучше выбирать через меню, а в процессе обучения вы легко запомните комбинации клавиатуры.

F1 — Bazooka/Homing Missile
F2 — Grenades/Cluster Bomb
F3 — Shotgun/Uzi
F4 — Fire Punch/Dragon Ball
F5 — Dynamite/Mine
F6 — Airstrike/Teleport
F7 — Blowtorch/Drill
F8 — Bungee/Ninja Rope
F9 — Girders/Skip Go
F10 — Kamikaze/Surrender

P — пауза в игре. При этом на экран будет выведено имя червяка, во время хода которого остановилась игра, и код уровня — если вы не успели его записать во время выбора, можете это сделать сейчас.

Esc — игра переходит в режим паузы, и вы получаете выбор:

Sudden Death Mode — включить режим «при смерти», в котором у каждого из червяков остается всего по 1 пункту здоровья.

Draw This Round — объявить этот раунд ничейным.

Resume Game — продолжить игру дальше как ни в чем не бывало.

Exit To Main Menu — прервать всю игру, потерять результаты этого и предыдущих раундов и выйти в главное меню.

Оружие и спецвозможности червяков

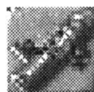
Все классическое оружие доступно по умолчанию изначально, хотя доступ к авианалету и телепортации открывается не сразу. Впрочем, вы можете изменить ситуацию как вам захочется, используя меню настройки оружия.

Специальное оружие изначально недоступно, но может быть найдено в ограниченных количествах в контейнерах, периодически падающих с неба. То же касается суперусилителей оружия.

Некоторые виды оружия имеют неограниченный боезапас, некоторые ограничены несколькими выстрелами. Следует понимать, что если имеется один боеприпас динамита, то не каждый червяк имеет по шашке, а она одна на всех, применить может любой червяк, но только однократно. То же самое со спецоружием: если какой-то червяк в контейнере нашел овцу, то она только одна, хотя применить ее может кто угодно, не только нашедший.

Все оружие может быть отключено либо ограничено при помощи меню настройки оружия. Здесь и далее при указании всех боекомплектов приводятся значения по умолчанию.

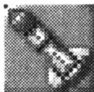
Классическое оружие



Базука

Bazooka

Страшное оружие — небольшой ракетомет. Человек, например, вряд ли выдержит прямое попадание из базуки — даже если ракета и не разорвется, она все равно проделает в нем дыру весьма значительного диаметра. Червяк, обладающий полным запасом здоровья, может пережить подобное испытание, но ему придется распрощаться с 50 пунктами здоровья. Если выстрел не попал точно в цель и ракета разорвалась поблизости, то враг все равно будет поранен, хотя и не так основательно. К тому же его отбросит с места взрывной волной. При взрыве снаряд базуки уничтожает изрядный кусок рельефа, что тоже надо учитывать. Некоторое время ракета летит из базуки точно по прямой, но на ее траекторию уже начинает воздействовать ветер, причем в изрядной мере, и гравитация. Как только выгорает топливо, эти два фактора начинают оказывать преобладающее воздействие. Обычно базуку применяют для разрушительной стрельбы прямой наводкой на небольших расстояниях либо для огня навесом по пологим траекториям на дальних (что требует немалого умения и потому встречается реже). Снаряд базуки детонирует при непосредственном контакте с любым препятствием. Боеприпасы к базуке по умолчанию неограничены.



Самонаводящаяся ракета

Homing Missile

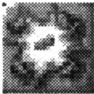
Крайне эффективная штука. Перед тем как запустить ракету, необходимо указать ей цель — любую точку на карте (с помощью левой кнопки мыши). Будучи запущена, ракета летит некоторое время на первой ступени подобно снаряду базуки — в том направлении и с той силой, которую ей указали при запуске. В высшей точке траектории включается мощная вторая ступень, и ракета с большой скоростью устремляется к указанной точке. Выбирайте внимательно цель и правильно рассчитывайте предполагаемый маршрут ракеты, ведь если после включения второго двигателя между ракетой и целью окажется препятствие — она не облетит его, а врежется и пропадет зря. Внимание — на полет ракеты очень сильное воздействие оказывает ветер. Хотя управляющий компьютер постоянно корректирует курс, ракету сносит. Если ракета пролетит мимо цели, она развернется и попытается повторить попадание, хотя вероятность при такой вертушке очень низка. В безветренную погоду есть большой шанс угодить в точку, при сильном ветре возможны довольно приличные отклонения. Ракета взрывается при контакте с препятствием, боезапас строго ограничен. Эффект от взрыва полностью идентичен попаданию снаряда базуки. Естественно, самонаводящимися ракетами сложно стрелять с закрытых позиций, трудно вывести ракету на прямую видимость. Если во время полета у ракеты кончилось горючее, она падает. Это может случиться, если вы, к примеру, в качестве цели указали точку, находящуюся в воздухе. Обычно изначально даются всего две такие ракеты.



Граната

Grenade

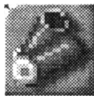
Не менее страшное оружие — точное попадание, и с врага опять снимается 50 единиц здоровья, хотя осуществить точное попадание в данном случае намного сложнее. Неточное попадание тоже наносит значительные повреждения, а взрывная волна также срывает противника с места. Но метать гранаты — занятие не столь простое, как стрельба из базуки, хотя ветер не оказывает ни малейшего влияния на полет маленькой обтекаемой гранаты, и траектория ее полета — обычно классическая парабола. Гранаты имеют неприятную склонность отскакивать от поверхности земли (регулируется непосредственно перед стрельбой установкой min/max bounce), а также скатываться по наклонной плоскости, и вполне могут взорваться совсем не там, где бы вы думали. Правда, это же свойство делает их очень удобными для закидывания в ямы, углубления, шахты и прочие низины. Кроме того, взрываются они по предварительно выставленному таймеру, а не от контакта. Количество гранат также не ограничено.



Кластерная бомба

Cluster Bomb

Коварное средство борьбы с большими скоплениями вражеских червяков. Если в эту массу случайно затесался один свой, обладающий максимальным или просто большим запасом здоровья, ничего особенно страшного — выживет. Кластерная бомба применяется в точности как обыкновенная граната, по истечении времени таймера происходит взрыв, который и сам по себе способен принести повреждения (30 единиц), но мало того — при этом выбрасывается вверх и в стороны пять смертоносных кусков (каждый по 30 единиц), которые взрываются уже при контакте с препятствием, причем накрывая совместно довольно значительную площадь и поражая всех, кто там находится. Количество кластерных бомб по умолчанию ограничено пятью штуками, правда, иногда вы можете найти немного в ящике, упавшем с неба.

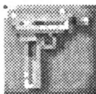


Помповое ружье

Shotgun

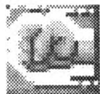
Старая добрая помповая винтовка, стреляющая дробью. Наносимые ею повреждения не столь велики (максимум 25 единиц на один выстрел), зато на траекторию полета заряда практически ничего не влияет, и вам не придется мучиться с поправкой к ветру и т. д. Просто стреляйте прямой наводкой, и все. Винтовка бьет на огромные расстояния, но попасть издалека практически нереально, да и дробь разлетается, уменьшая повреждения. Нельзя также стрелять совсем с близкого расстояния — иначе стрелок рискует получить рикошетом почти такие же повреждения, что и цель, да к тому же быть откинутым отдачей. Несомненным плюсом является то, что, получив заряд дроби, вражеский червяк отбрасывается на приличное расстояние. Таким образом можно сбрасывать (вниз) или выбрасывать (за экран) врагов. Самое очевидное достоинство дробовика — это

то, что из него можно сделать не один, а ДВА выстрела! Использовать можно по-разному. Можно предпринять второй выстрел, если первый был неудачным, или попросту добить противника. Можно первым выстрелом пробить дыру в препятствии, а вторым через эту дыру поразить врага. Можно поразить две цели вместо одной. Но самое распространенное применение — выйти на опасное место, поразить труднодоступную цель, затем отойти, спрятаться и сделать второй выстрел вхолостую, уже находясь в безопасности. Да! Между выстрелами можно еще и передвигаться, включая прыжки, настолько далеко, насколько позволяет обычный таймер хода. Второй выстрел можно и не делать, особенно если вы находитесь в небезопасном для стрельбы закрытом месте типа туннеля, а просто подождать, когда, истечет таймер. Еще одно хорошее применение винтовки — перемещать мины, стоящие на дороге, или сбрасывать их на врагов. Изначально боеприпасы бесконечны.



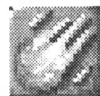
Узи
Uzi

Всемирно известный пистолет-пулемет. Смертоносное оружие ближнего боя — очередь в упор (для того чтобы выпустить очередь, а не просто сделать одиночный выстрел, не отпускайте клавишу «Огонь») — снимет до 50 единиц здоровья. Маленький минус — сила ударов может сдвинуть цель с линии огня, и остаток очереди уйдет в воздух. Большой минус — если огонь ведется с близкого расстояния, то первое же попадание рикошетом вынудит атакующего червяка прекратить огонь — повреждения, как вы догадываетесь, будут минимальными. Пули узи обладают большой разрушительной силой и могут прорыть даже небольшой туннель. С помощью узи иногда можно поразить несколько врагов, стоящих на одной прямой. С помощью узи также можно сдвигать мины, хотя это и менее удобно. Боеприпасы к узи по умолчанию бесконечны.



Огненный толчок
Fire Punch

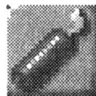
Если у червяков нет рук, это еще не значит, что они не могут как следует двинуть противнику кулаком. Удар кулаком, конечно, не совсем убедительный аргумент в споре (хотя и снимает стабильно 30 единиц здоровья). Для нанесения удара необходимо стоять вплотную к врагу. Главной прелестью этого вида атаки является то, что вражеский червяк улетает от атакующего по плавной параболической траектории весьма и весьма далеко. Это, равно как и следующий удар, основной путь скидывания/выкидывания врагов. Интересным побочным эффектом является очень высокий прыжок вверх атакующего червяка, при этом он начисто сносит все препятствия на своем пути, оставляя гладкий вертикальный туннель. Этот прыжок можно использовать, чтобы взять высоко расположенный контейнер или чтобы дополнительно повредить стоящего сверху червяка.



Драконий шар
Dragon Ball

Магическая версия удара кулаком, червяк выпускает некое подобие шаровой молнии (нацелить ее невозможно, она всегда летит строго по горизонтали в том

направлении, куда смотрит червяк), которая, врезавшись в другого червяка, снимает с него 30 единиц здоровья и придает импульс, не меньший, чем в предыдущем случае, с той лишь разницей, что червяк, по которому пришелся этот удар, летит по более отлогой траектории и дальше. Кроме того, отсутствует прыжок вверх. Приятной особенностью Dragon Ball является его способность проникать сквозь стену, правда, совсем неглубоко. Количество fire punch и dragon ball по стандартным правилам неограничено.



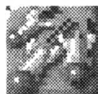
Динамит
Dynamite

Обыкновенный динамит, самое убойное оружие в игре. Динамит снимает червякам, оказавшимся в эпицентре взрыва, до 70 пунктов жизни. Чем дальше червяк находится от места взрыва, тем целее он оказывается. Взрывная волна огромна — при умении можно разбросать червяков по всему экрану, и разрушения тоже — на месте взрыва оказывается обычно преизрядная яма. Кроме того, взрывная волна странным образом распространяется через грунт, и червяк, даже стоящий в отдалении, но вплотную к земле, может получить свою порцию повреждений. Количество динамитных шашек ограничено — по умолчанию одним экземпляром. Динамит можно бросить — но очень недалеко — боеприпас весьма тяжел. После применения рекомендуется сматываться со всех ног — пока тлеет бикфордов шнур. Наиболее успешно динамит применяется против большого скопления червяков либо чтобы запустить двух-трех врагов в плавный полет за экран или в воду — с помощью тщательно рассчитанной взрывной волны.



Мина
Mine

Установка мин. Позволяет установить мину на месте, где стоит червяк, после чего желательно немедленно покинуть окружающее мину пространство, ведь через пару секунд сторожевое устройство мины будет активировано и может подорвать самого минера. Запас мин по умолчанию ограничен двумя штуками, и применяются они не так уж часто. Основное применение — положить мину под ноги (или даже прямо на голову) вражескому червяку (гарантированно снимает 50 единиц здоровья), можно также положить мину прямо в кучу червяков, если жалко динамита или его нету. Второе применение — минировать узкие проходы и туннели, чтобы отрезать себя от потенциальных преследователей.



Воздушный удар
Airstrike

Бомбардировка с воздуха. Лучший способ накрыть смертоносным огнем значительную площадь. Вы наводите курсор на участок рельефа, который вы хотели бы подвергнуть бомбардировке (желательно, чтобы на этом участке ваших червяков было меньше, чем вражеских, или не было совсем). Вскоре на это место с неба обрушится дождик из авиабомб, причем указанная точка будет примерным

центром атакованной территории. Бомбы падают с некоторым промежутком, и самое оптимальное — чтобы плохой червяк врага оказался как раз между двумя разрывами. Каждая бомба при прямом попадании в червяка снимает порядка 20–30 единиц здоровья. Оружие не самое сильное, зато массового поражения. Количество атак ограничено по умолчанию единственным применением. Кроме того, это оружие по умолчанию дается не с первого же хода.

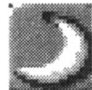
Специальное оружие

Специальное оружие может быть найдено только в контейнерах. Оно подменяет собой оружие-прототип в оружейном меню.



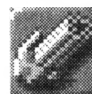
Овца
Sheep

Безобидная на вид овечка, которая на самом деле является страшным оружием — прыгающей бомбой. Просто повернитесь в направлении атаки и запустите ее — она поскачет по рельефу, по возможности перескакивая препятствия. В любой момент, снова нажав пробел, вы можете взорвать овечку со страшным разрушительным эффектом. Будьте осторожны — встретив непреодолимое препятствие (скажем, высокую отвесную стену), ваше оружие развернется и весело поскачет обратно. Если очень долго не активировать запущенную овцу, она в конце концов взорвется сама. Овца устанавливается вместо мин.



Банановая бомба
Banana Bomb

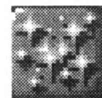
Банановая бомба — улучшенный вариант CLUSTER BOMB. Отличается от нее лишь тем, что имеет намного большую смертоносную силу (до 75 повреждений наносит каждая боеголовка) и внешне выглядит, как банан. Заменяет собой кластерную бомбу.



Пулемет
Minigun

Пулемет — улучшенный вариант Uzi, отличается невероятной смертоносностью. Заменяет собой узи.

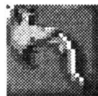
Специальные возможности



Телепорт
Teleport

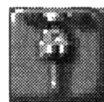
Способность червяков телепортироваться в выбранную вами точку — вам будет нужно всего лишь навести курсор на то место, куда вы хотите переместить червяка. Даже если враг, казалось бы, надежно укрыт от вашего огня, он все равно не

уйдет от возмездия. Имейте в виду — после использования телепортации червяк заканчивает ход, он переходит к следующему бойцу. Нельзя телепортироваться и сразу же атаковать, и наоборот тоже нельзя. Иконка телепортации — единственная из всех расположена не в меню спецвозможностей, а в меню выбора оружия. Количество телепортов по умолчанию ограничено двумя. Имейте в виду, для применения телепорта необходимо в целевой точке иметь немного свободного места, если телепортация никак не активируется, попробуйте выбрать более открытое пространство (например, прямо в воздухе над желательным местом перемещения).



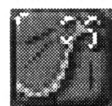
Огнедув
Blowtorch

Червяки обладают способностью прожигать землю либо по горизонтали — влево или вправо, либо по диагонали с отклонением вверх или вниз, что позволяет в конечном итоге создавать сложные системы туннелей, а также добираться до врагов, казалось бы, надежно скрытых от вас толщей скальной породы (или из чего там состоит рельеф). Главное — точно рассчитайте начальную точку, из которой вы будете копать, — помните, произвольно изменить направление прокапываемого туннеля в процессе работы вы уже не сможете. При необходимости повторно нажмите «пробел», чтобы остановить работу в любой момент. Если этого не сделать, червяк прокопает определенное расстояние (всегда одинаковое) и остановится сам. При непосредственном контакте работающего инструмента с противником (или союзником) жертва несчастного случая теряет часть здоровья и отлетает в сторону.



Бурение
Drill

Червяки способны не только прожигать насквозь землю, но и бурить очень глубокие вертикальные колодцы, которые ведут, естественно, только вниз. Для чего необходим этот навык, догадаться несложно — во-первых, в них удобно прятаться, во-вторых, можно быстро добраться до «заглубившегося» конкурента. Надо учитывать, что бур тоже способен нанести до 15 единиц повреждений попавшемуся на пути врагу.



Веревка ниндзя
Ninja Rope

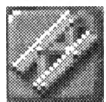
Наиболее часто используемая в игре специальность червяков. Позволит вам выкарабкиваться из глубоких лощин, преодолевать различные препятствия, быстро и эффективно путешествовать и выполнять массу совершенно неожиданных действий. Выберите точку, за которую вы хотите зацепиться, как можно точнее наведите на нее прицел и жмите пробел — червяк метнет веревку с якорем на конце, который в состоянии зацепиться за любую точку рельефа. Можно цепляться также за контейнер, но будьте осторожны — если подтянуться к нему и

взять его — точка крепления исчезнет, и вы упадете. Нельзя цепляться за других червяков. Как только якорь прицепится, вы можете использовать образовавшуюся веревку. Клавиши вверх и вниз приводят соответственно к подтягиванию или вытравливанию каната. Имейте в виду, канат имеет большую, но ограниченную длину. Вы не можете зацепиться за слишком удаленную точку и не можете вытравить канат больше определенного расстояния. Если нажать и удерживать клавишу «влево» или «вправо» (все равно какую), то червяк начнет раскачиваться на веревке из стороны в сторону, при этом можно, конечно, менять и длину веревки. Желательно начать раскачиваться в тот же момент, когда веревка зацепляется, и не прекращать раскачивание до окончания перемещения. Дело в том, что далеко не из всякой позиции возможен переход из состояния неподвижного висения в раскачивание, и иногда червяк на веревке может просто застрять. Когда вы нажимаете пробел вторично, червяк отпускает веревку. Если он находится в воздухе, он падает или летит по касательной, если раскачивался. Этот изумительный инструмент позволяет вам делать совершенно невообразимые вещи, какие именно — смотрите в разделе советов. Еще одна приятнейшая особенность веревки — на время, когда вы зацепились и раскачиваетесь, игровой таймер останавливается. То есть можно качаться сколько вздумается или пойти попить кофе — по игровому таймеру в любом случае пройдет только 5 секунд времени. Вообще существует мнение, что чаще всего выигрывает тот игрок, который лучше умеет пользоваться веревкой.



Прыжок вниз головой на веревке
Bungee

Оригинальный способ использования веревки, не требующий никаких навыков (работает автоматически). Если с активным Bungee вы подходите к краю обрыва, можете смело шагать в пропасть — эластичный трос наподобие аттракциона «Тарзан» не даст вам разбиться, плавно затормозив у самой поверхности. На нем, кстати, тоже можно раскачиваться, хотя и не так эффективно, как на веревке. На время использования bungee таймер также останавливается.



Арматура
Girders

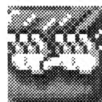
Червяки, оказывается, не только в совершенстве изучили ниндзюцу, но и прекрасно владеют некоторыми строительными навыками — в частности, они могут устанавливать прямо в воздухе большие пролеты из арматуры. Вам предстоит лишь выбрать угол, под которым будет расположена эта конструкция, и размеры — то есть будет ли она одинарная или двойная. Перебор вариантов установки осуществляется левой кнопкой мыши, а выбор точного места строительства — с помощью перемещения мыши. Окончательная установка осуществляется нажатием клавиши «пробел». Будьте внимательны — по умолчанию нельзя строить на слишком большом расстоянии от червяка-строителя, хотя непосредственный контакт не является необходимым — червяк легко построит сооружение в воздухе на высоте нескольких своих ростов. Данная спецвозможность идеально подходит

для создания удобных огневых позиций, точек для закрепления веревки ниндзя, преодоления препятствий, сооружения укрытий от бомбежки. Кроме того, вы можете, к примеру, запереть врагов в пещерке, надежно перекрыв выход. Следует понимать, конечно, что арматура сравнительно просто разрушается при попадании из серьезного оружия.



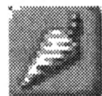
Камикадзе
Kamikaze

В реальной истории — японские пилоты-самоубийцы, доставившие немало хлопот американцам на завершающем этапе Второй мировой войны. Ваши червяки тоже могут доставить немало хлопот противнику, превратившись в камикадзе, — червяк-смертник совершит долгий полет по горизонтали, диагонали или вертикали, создавая длинный гладкий туннель, и в конце туннеля еще и взорвется с приличной силой (30 единиц). Если в процессе полета он натолкнется на стоящих червяков, своего полета он не прервет и не изменит направления, а вот жертвам тарана придется несладко — они имеют все шансы (при правильно рассчитанном столкновении) получить до 30 единиц повреждений и очень сильный толчок, отправившись в дальний полет — частенько за экран, в воду или на мины. Обычно с этой целью и используется камикадзе.



Тычок
Prod

Спокойный и аккуратный толчок — годится разве, чтобы сбросить врага с края высокого обрыва. Применяется в случае, когда все остальные методы сбрасывания могут отбросить цель слишком далеко или когда вы хотите разозлить противника!



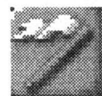
Роющая бомба
Mole Bomb

Очень редкое взрывное устройство, напоминающее по действию banana bomb. Встречается только в контейнерах и, повторяем, УДИВИТЕЛЬНО редко.



Пропустить ход
Skip Go

Заканчивает текущий ход и передает его оппоненту. Такая необходимость возникает крайне редко.



Сдаться
Surrender

НИКОГДА не используйте этот пункт меню. Он означает позорную сдачу на милость победителя. Никогда не сдавайтесь. Даже если у вас один червяк, а у противника 4 — не сдавайтесь! Мы советуем это не из принципа, а четко понимая возможности и устройство игры. У вас ВСЕГДА есть шансы.

Контейнеры (Crates)

Наличие в игре вредных и полезных предметов, которые могут случайным образом появиться где угодно, вносит в нее дополнительный интерес. Предметы, в основном имеющие вид деревянных ящиков специфически милитаристского вида (интуитивно можно понять, что этот ящик — не гражданский), на парашютиках спускаются с неба. Тот червяк, рядом с которым приземлился подобный подарок, может обрести огромное преимущество по сравнению с врагом, а может получить травму — предсказать, что и где именно упадет с небес, невозможно. Частоту появления ящиков вы можете выставить в игровых опциях, по умолчанию же они появляются довольно часто. В ящиках могут оказаться все лимитированные виды оружия и спецоружия, а также спецвозможности, усовершенствования и сюрпризы:

Аптечка — увеличивает запас здоровья (даже если он равен 100) на 25 или 50 единиц. Единственный из всех, этот ящик несет на себе красный крест и никогда не является ловушкой.

Ящик-мина — предмет-ловушка, на вид никак неотличимый от положительного приза. При попытке открыть — взрывается. Тяжесть нанесенных повреждений обычно невелика, но ловушка всегда приводит к потере хода, что обычно чрезвычайно неприятно, и подобный предмет все равно способен надолго испортить настроение.

Усовершенствования — один из видов оружия — обычного или специального — может обрести суперсилу («GRENADES ARE NOW SUPER-STRENGTH!»). Такое супероружие может нанести действительно чудовищные повреждения, особенно если оно специальное. Усовершенствование не лимитировано временем и остается навсегда. Если вам посчастливится применить super strength banana bomb — впечатлений останется на всю жизнь.

Итак, вы сыграли несколько пробных партий. Теперь давайте разберемся, как же настраивать все параметры Worms.

Настроечное меню (Worm Options)

Вернее, даже не одно настроечное меню, а многочисленные настроечные меню, при помощи которых вы сможете сделать массу полезных вещей.

Game Options — позволяет настроить кучу игровых параметров.

Weapon Options — позволяет изменить ограничения на применение оружия.

Load/Save Options — загрузить/сохранить варианты настроек.

Audio Options — настройка звука в игре.

Video Options — настройка изображения в игре.

Мы надеемся, что вы легко разберетесь в трех последних пунктах меню (последнего лучше вообще не касаться).

Единственный интересный момент в Audio Options — это Play Worms Sampleset — вы можете оценить по достоинству голоса ваших червячков в разных звуковых наборах и выбрать наиболее для вас привлекательный.

Weapon Options просто предоставит вам список всего оружия и всех червячьих навыков, напротив которых вы можете проставить количество выдаваемых боеприпасов/возможностей применения: либо Off — запретить применение вообще, либо On — разрешить неограниченное применение.

Вы сможете отключить возможность пользоваться тем или иным видом оружия (например, в случае, если такие методы ведения войны, как бомбардировки с воздуха или ракетные удары, кажутся вам неспортивными).

Игровые настройки (Game Options)

Game Options придется разобрать более подробно, по пунктам. Всего в game options три страницы, переключиться между ними можно при помощи Next, а выйти в Worm Options можно при помощи Exit. При этом все изменения будут запомнены.

Rounds to Win The Match — количество раундов, которое необходимо выиграть команде, чтобы одержать победу в игре (по умолчанию равен 2). Чем больше этот параметр, тем дольше потенциально будет матч.

Round Time in Minutes — время раунда в минутах. Можно вообще отключить этот параметр, и тогда игра будет идти до полного уничтожения противника. В противном случае победителем становится тот, у чьих червяков к последнему раунду оказывается больше суммарный запас здоровья. Мы настоятельно рекомендуем всегда отключать этот таймер, так как если время ограничено, появляется возможность применять грязные приемчики типа затягивания времени, игры на разнице повреждений и совсем уже нечестные трюки.

Move Time in Seconds — время в секундах, отведенное на движение червяка, или, иначе говоря, время, за которое червяк, управляемый вами, должен успеть предпринять необходимые действия. Если вы еще не освоились с управлением, смело отключайте этот параметр: ведь принять правильное решение — это еще не все, надо успеть его осуществить. Максимальное значение — 60, многие играют именно с таким значением.

Worm Placing — способ первоначальной расстановки червяков.

> **Random** — все червяки в игре расставляются по рельефу случайным образом.
> **Teams** — все четыре червяка команды стоят рядышком.

Мы рекомендуем Random, так как в другом случае ходящие первыми могут получить слишком серьезные преимущества.

Maximum Number Of Mines — максимальное количество мин. Надо ли говорить, что чем больше мин на местности, тем более захватывающей становится игра. Если вовсе отключить мины (Off), игра утрачивает часть своей привлекательности.

Automatic Action Replay — включить или выключить автоматический повтор наиболее зрелищных моментов игры. Хотя зрелищные моменты выбираются компьютером, иногда он останавливает внимание на действительно забавных ситуациях. Обычно повтор включается на действиях, повлекших большое количество смертей.

Round Time Displayed — включить или выключить показ времени, оставшегося до конца раунда. Постоянно работающий таймер облегчает нечестным игрокам их спекуляции на времени, так что, на наш взгляд, лучше выключить его.

Sudden Death At The Time Out — включить или выключить режим «при смерти». Если режим активирован, то по истечении времени, отведенного на раунд, не происходит выигрыша более здоровой команды, а просто все оставшиеся в живых червяки получают здоровье, равное 1, независимо от того, каким оно было ранее.

Banzai Mode — к сожалению, значение этого параметра осталось невыясненным.

Action Tracking — когда режим активирован, игра считает, что сама знает, какие события надо прежде всего показывать игрокам и куда перетаскивать камеру. При отключении эта функция в большей степени зависит от игроков. Мы считаем, что вполне реально доверить это дело компьютеру.

Clear All League Statistics — полностью очистить таблицу соревнований, очки всех команд обнуляются, и соревнования начинаются заново. Это не опция, это команда!

Teleport Delay — вы должны решить, через сколько ходов вы сможете пользоваться способностью червяков телепортироваться

Airstrike Delay — вам предстоит решить, через сколько ходов вы сможете позвать на помощь дружески настроенных бомбардировщиков.

Homing Missile Delay — то же самое в отношении самонаводящихся ракет.

Все параметры задержек могут иметь значения 1, 2, 3 или OFF, что означает, что возможность доступна с самого начала.

Crate Drops — установить частоту падения ящиков, в которых находятся либо приятные, либо, наоборот, неприятные сюрпризы для обнаруживших его червяков.

Wind Strength — сила ветра. Ветер может оказывать немаловажное влияние на траекторию полета снарядов базуки, ракет и некоторых других видов боеприпасов. Параметры могут быть выставлены: Off/Min/Med/Max — соответственно выключить/минимум/среднее/максимум.

Worm Select — не до конца понятный параметр. По нашему мнению, когда параметр включен (On), компьютер при передаче хода команде пытается оптимальным образом выбрать следующего червяка, так чтобы вовремя отреагировать и дать сдачи.

Worm Retreat — как вы помните, после того как червяк выстрелит, он некоторое время может двигаться, чтобы отступить в укрытие. Некоторые виды оружия, как, например, динамит, предоставляют эту возможность по умолчанию. Другие —только если включен этот режим. Вы можете выбрать варианты 3/2/1/Off, либо определив время на отступление, либо вовсе выключить эту возможность. Мы рекомендуем не выключать отступление, так веселее играть.

Girders Restrict — если параметр включен (On), червяк сможет строить укрытия только на некотором небольшом расстоянии от себя, что, на наш взгляд, правильно. Если он выключен (Off), строить можно где угодно, даже на другом конце экрана, что, на наш взгляд, неправильно.

Flamelets, Stockpiling — наш скромный интеллект не позволил нам понять значение этих двух опций. Мы думаем, они ни для чего не нужны :P

Fall Damage — если отключить (Off), червяки могут без всяких последствий падать с любой высоты.

Booby Trapped Crates — установить частоту (Min/Med/Max), с которой часть сбрасываемых с неба контейнеров будет содержать ловушки, если запретить (Off) — все они без исключения будут полезными.

Dud Mines — наличие ложных мин, которые не взрываются, но выглядят точь-в-точь, как настоящие мины. Если установить Off, то все мины будут настоящими.

Оба вышеописанных параметра мы настоятельно рекомендуем установить в On.

Mine Explosion Delay — установка времени, через которое взорвутся мины, когда на них будут натыкаться червяки. Мины могут взрываться мгновенно, а могут рвануть спустя несколько секунд, за которые червяк может успеть отползти на некоторое — относительно безопасное — расстояние. Варианты — 3/2/1/R/Off, то есть время задержки/случайно/рвануть сразу.

Continue On This Landscape — если On, каждый новый раунд продолжается на самом первом ландшафте. Некоторые считают, что так будет честнее. Возможно.

Level Compatibility — скорее всего применяется при сконструированных вручную уровнях.

Это интересно

Как вы знаете, кроме соревнований команд, есть еще список лучших червяков, каждый из которых характеризуется определенным количеством очков, и многие игроки заботятся, чтобы хотя бы один червяк из команды в этот список попал. Как же рассчитываются эти очки?

Все очень просто! Количество убийств, совершенных данным червяком, делится на количество игр, в которых он принимал участие, и результат умножается на 100. Например, если червяк за 2 игры убил шестерых, то его очки (6/2)*100 = 300.

Кстати, полезно знать, что Worms + — одна из наиболее модифицируемых и расширяемых игр в истории. Она предоставляет богатые возможности (и несложные технологии) для создания собственного рельефа и графического оформления уровней, а также звукового сопровождения. Все же эти технологии требуют некоторых специальных знаний, и мы не будем приводить их в этой книге, но знать об этой возможности полезно! Вдруг Worms станут вашим любимым и единственным хобби на ближайший год?

Коды и трюки

Как в каждой порядочной игре, в Worms + существуют отладочные коды, секретные трюки, а также ошибки в программировании. Конечно, использовать их при игре с друзьями стоит только с согласия всех играющих, а кое-какие вообще не стоит. Вот некоторые из них.

Супероружие I

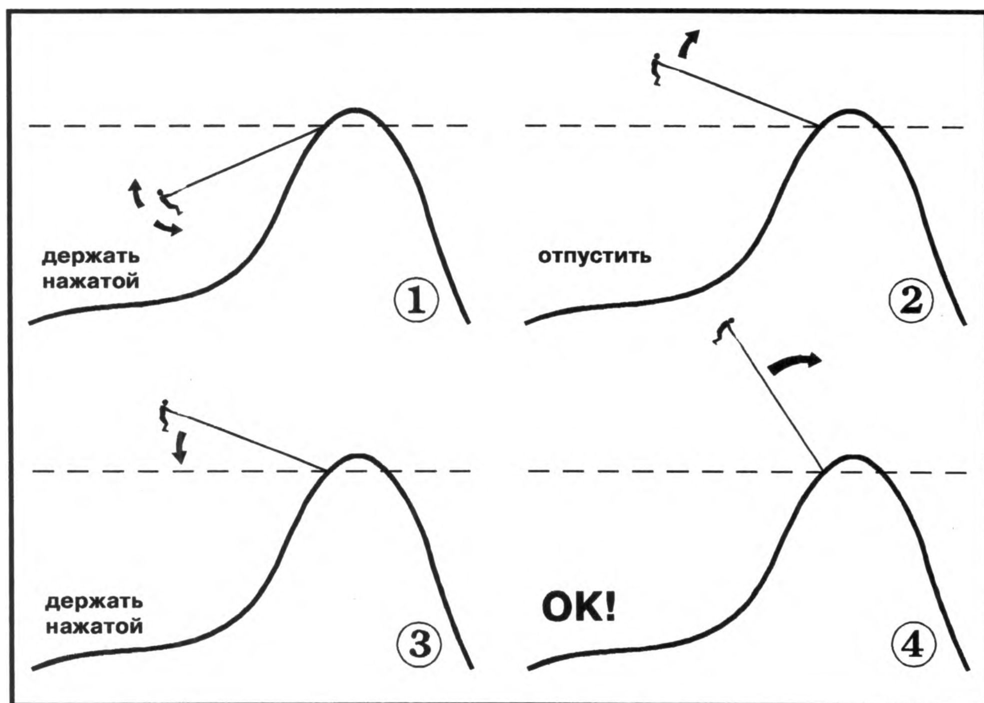
Если вам не хочется ждать, когда с неба на ваших червяков упадут ящики с супероружием, попробуйте ввести этот код. В момент, когда на экран вызвано меню выбора оружия, наберите на клавиатуре BOBJOB (для другой версии BAABAA) — теперь к вашим услугам неограниченный запас овечек, банановых бомб и шестиствольных пулеметов. Когда вам снова хочется стать честным игроком, вы можете выключить код, введя BOJBOB (AABAAB).

Супероружие II

Автоматическое стрелковое оружие, тем более такое замечательное, как узи или шестиствольный пулемет, само по себе является сильным аргументом в споре с соперником. Но если оно еще вдобавок стреляет ракетами... да, подобный аргумент просто неотразим. Делается подобный трюк просто — вам нужно всего-то навсего при выбранном узи или пулемете нажать не просто Space (огонь), а одновременно и одну из функциональных клавиш (F1, F2 и т. п.). (В другой версии Space+F5, в третьей — Space+F3+F5.) Конечно, вы можете и не успеть нажать одновременно две клавиши, расположенные на разных концах клавиатуры. Поэтому проще будет удерживать эти клавиши нажатыми уже в тот момент, когда вы выбираете узи или пулемет в меню выбора оружия. Результат превзойдет даже самые смелые ваши ожидания: ракеты снесут все — рельеф, червяков, трясущийся мелкой дрожью игровой экран заполнится брызгами обломков.

Трюк с веревкой I

Эта уловка запрещена в 48 штатах Америки, но что вам помешает применить ее в России? Итак, повернитесь вправо. Затем выберите из меню веревку и направьте прицел строго вниз. Затем нажмите пробел, чтобы ее использовать. Результат вам понравится — вы взмоете вертикально вверх. Теперь вы можете вытравить



веревку на максимум и плавно перелететь препятствие, не тратя драгоценное время на возведение металлоконструкций или попытки зацепиться веревкой за детали рельефа.

Трюк с веревкой II

Это скорее всего даже и не трюк, а хитрый способ применения, оставленный авторами сознательно. Как чаще всего вы используете веревку — зацепившись за что-нибудь и нажав одну из клавиш «влево» или «вправо», начинаете раскачиваться из стороны в сторону? Но преодолеть таким образом отвесные стены и выступы рельефа невозможно, червяк не поднимается выше определенного градуса. А теперь попробуйте отпускать клавишу, при помощи которой вы раскачиваетесь, в те моменты, когда червяк летит снизу вверх, а его веревка находится выше горизонтальной плоскости — вы увидите, что червяк будет взлетать с каждым разом все выше, пока наконец не сможет перелететь по дуге через мешающую деталь рельефа (см. схему).

Удар кулаком (Fire punch) как средство телепортации

Стоя неподалеку от какой-нибудь заметной детали рельефа, не являющейся ровным местом (крутой склон, отвесная стена и т. п.), используйте кулак (не обязательно для удара по врагу, можно и просто так), быстро отступите назад в

сторону стены, склона и сделайте прыжок как бы «внутрь» рельефа. Червяк на секунду исчезнет в недрах ландшафта и появится уже где-то с другой стороны.

Неограниченные ходы I

Способ не отличается простотой исполнения, зато действует безотказно. Вызовите меню выбора оружия. Теперь нажмите и удерживайте пробел и одну из функциональных клавиш (без разницы, какую). Щелкните левой кнопкой мыши на винтовку (shotgun) и очень быстро снова правой кнопкой вызовите меню выбора оружия. Если вы успели сделать вызов меню до того, как винтовка выстрелила в первый раз, произойдет следующее: винтовка выстрелит, меню оружия на секунду исчезнет и быстро появится снова. Теперь выбирайте любое оружие, и вы сможете стрелять из него бесконечно либо пока не кончатся патроны — ход не будет передаваться, как положено. При этом вы имеете еще и возможность двигаться, правда, сменить оружие на другое вы уже не сможете. Если после стрельбы червяк почему-то двигаться перестал и совсем не реагирует на ваши команды, ничего страшного — клавишей Esc вызовите меню и щелкните мышкой на Resume game — червяк снова обретет свободу действий. Как же закончить ход, когда вам надоест играть за этого червяка? Очень просто — он должен получить немного повреждений, а если это не сработало — заставьте его покончить жизнь самоубийством.

Неограниченные ходы II

Этот способ очень похож на предыдущий, но отличается тем, что он чуть-чуть попроще. Когда ваш червяк закончил свои дела, и экран начинает перемещаться к следующему червяку, быстро вызовите меню выбора оружия, затем нажмите F3, чтобы выбрать винтовку. Нажмите пробел, чтобы выстрелить из винтовки, и, если вы все сделали правильно, получится, как в предыдущем трюке.

Неограниченные ходы III

Еще один трюк доступен при помощи кода. После того как ваш червяк закончил боевые действия, быстро активируйте и сразу же деактивируйте с клавиатуры код супероружия I (BAABAAAABAAB или BOBJOBBOJBOB), и ваш червяк получает еще один ход. Можете вводить этот код хоть до бесконечности и силами одного червяка перебить всех врагов.

Очень грязный трюк

Если вы используете веревку нинзя или bungee, таймер на ход останавливается, а время раунда идет. Фактически, можно провисеть на веревке до конца раунда и победить «по очкам».

Пароли уровней

Пароли уровней для игры в режиме соло-прохождения сценария.

№	Название уровня	Пароль	Вражеская команда	Ландшафт
1.	IF MILKY CAN ...	VERYEASY	DOCTOR	LIBERTY
2.	OLD AND SAD!	OHSOEASY	FEELGOOD	WROCK
3.	UNCHAINED MANIACS	UNCHAINS	SONGSTER	HELL
4.	FAILED POPSTARS!	BJORNPOP	SONGSTAR	PCSTUFF
5.	OVER RATED WASTERS	DOGEMAX	SADSTARS	CRISTANK
6.	OLD GENERATION!	STARTURN	WORMTREK	JUNGLE
7.	ALMOST FLUFFY!	HEYGEOFF	RAINBOW	ARMOUR
8.	RESERVE DOGS!	REZDOGGY	TOP DOGS	DOGS
9.	KUNG FU FIGHTING	HIGHKICK	KUNG FU	GUITARS
10.	MAMMA MIA!	LONGAGO	4 SWEDES	ARCTICS
11.	ONLY 3 LEFT!	HEY JOHN	BABTREE	CARS
12.	ITS MAD COLIN!	SATANICS	COLIN	BUST
13.	FOUR HORSEMEN!	NEARDEAD	HORSEMEN	ARTFRONT
14.	SCUMBAGS!	SCUMBAGZ	SLAPPERS	FUNGUS
15.	OLD DEARS ...	GOODBYE	OLDDEEARS	BOTTLES
16.	ALIEN ABDUCTION!	TRUTHOUT	X FILES	BRIDGE
17.	THE TRUTH ...	17THKIND	ALIENS	CHROME
18.	VIKINGS ARRIVE!	GOGOGOGO	VIKINGS	GARG
19.	PUPPET TIME !	PIGSPACE	MUPPPETS	ICE
20.	FIREMEN !	TRUMPTON	FIREMEN	JOBBY
21.	HITCH HIKERS	PARANOID	HITCHERS	PISTONS
22.	OUTBREAK !	MIXTURES	DISEASES	CITY
23.	PARANOIA !	VERY MAD	WORRY	TANKPLAN
24.	THE GREAT WAR	INSANITY	DICTATORS	GUITAR
25.	THE FINAL CUT	GREATGIG	ALL PINK	TEAM17

Коды генерации уровней

Несколько интересных кодов уровней. Вводятся по нажатию пробела в режиме одобрения ландшафта для игры.

Внимание! Коды приведены для разных версий, и не всегда вы получите то, что ожидали!

08457698724	Ба, да здесь овечка!
94586897246	Безумно смешно, для маньяков.
ELAPSE	Лесной уровень с множеством деревьев. Идеально подходит для применения кластерных бомб.
BOOTYCALL	Инопланетный пейзаж с длинным мостом и горой слева.
VOODOO	Лесная карта с хижинами и множеством пещер.
488025	Ад с множеством укромных уголков и длинным мостом.

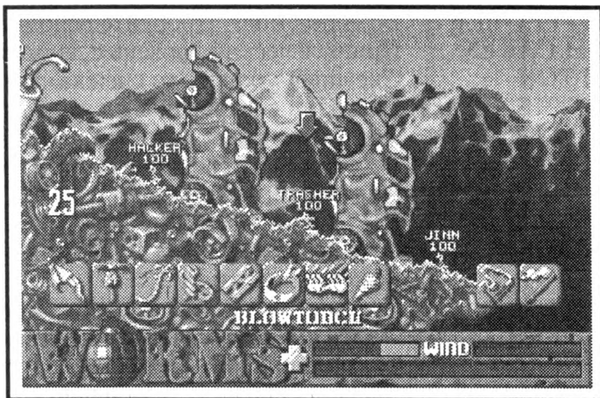
BIZMARKIE	Помойка с горами и утесами.
LIBERTY	Червячья статуя Свободы.
4902043	Пустынный уровень с длинным мостом. Как будто специально создан для применения airstrike.
BRANDON	Замечательный горячий пляж.
FORRESTGUM	Арктический уровень с небольшим мостом. Попробуй!
6600062684	По-настоящему длинный инопланетный мост.
JOJO	Маленький помоечный ландшафт.
OBTUSE	Пустынный ландшафт, смахивающий на песочные часы.
SNEAK	Высокий лесной мост. Ландшафт идеален для метких выстрелов из базуки.
5225729	Еще один помоечный ландшафт.
939744022	Лагерь! Взорвите его из базуки.
VERNON	Снова мусорный ландшафт.
274394	Странный лесной ландшафт.
551959487	Крутой помоечный уровень.
IMPOSSIBLE	Снежный ландшафт. Попытайтесь сыграть на нем против компьютерной команды.
ROCKET	Очень длинный мост. Попробуйте это!
9514567869	Длинный и тонкий остров пришельцев!
79674500	Островок-конфетка и немного препятствий.
2759416	Адский остров с большой дыркой в нем.
656227	Пустыня... хе-хе.
549159	Арктический уровень с двумя крутыми островами.
753424	Хороший, низкий арктический мост.
24843916	Эти холмы живые! Снежные горы!
RUGDEFARET	Уровень с подземными пещерами.
24933916	Полностью плоская помойка без единого препятствия.
7716	Пляж с длинным мостом.
JOANIE	Невообразимо чуждый ландшафт.
278019307	Любопытный конфетный уровень с мостом в центре.
OCCULT	Интересный пустынный уровень.
JOANN	Джунгли с островом в центре и утесом справа.
PIP	Конфетный уровень с изюминкой в левой части острова.
MR PIPS	Крутой адский уровень, но кто такой этот Mr. Pips???
JUNK	Забавная помойка. Попробуйте — не пожалеете!
TED	Крутой лесной уровень.
TEDDY	Конфетный уровень с островом.
TEDDY BEAR	Крутой пустынный уровень.
3036849	Джону Рэмбо пришелся бы по душе вьетнамский стиль этого ландшафта.
26465	Одинокая ракета в центре кратера.
l34t	Замечательный водный уровень для трех и более игроков.
FLOPPEN	Очень маленький островок отбросов.
SMILEY	Длинный мост.
FESTLIG	Еще одни гигантский мост.
TISSOGDRIT	Плоский мир пришельцев с кучей препятствий.
SNOTT	Крутой лесной уровень с большими дырками и деревьями.

046871	Огромный океанский мост. Всегда хорош для бессмысленного уничтожения врагов.
861750312	Лесной остров. Отправляйте ударом кулака червяков в воду.
BUM CHEESE	Адский ландшафт с четырьмя дьяволами. У вас хватит духу ввести этот код?
BAD PEOPLE	Большой мост. Пробуйте использовать камикадзе.
FISH CAKES	Пришельческий уровень с двумя колбами и кучей препятствий.
WILTON	Снежный уровень со снежками и снеговиками. Плоский.
24833916	Еще один совершенно плоский уровень.
DOS SUCKS	Лесной уровень, который нарушает законы здравого смысла.
LOSE	Этот уровень сделан специально для вас, если вы хотите быструю игру.
TUNNELS	Ветреная лесная область.
24833916	Открытая местность, пустыня. Вы можете бегать, но вы не можете спрятаться.
416241	Уровень джунглей. Взорвите мост и хижины.
5154527	Опять конфеты. Милый длинный мост в стране конфет.
3329407250	Скромный камень в океане, нет места для маневра!
7007230	Снежная шутка. Стабильные массовые убийства.
29726	Низкий мост.
97155	Кто-нибудь видел больше, чем трех дьяволов?
149147	Убей это!
326576	Переполненный пришельческий ландшафт гарантирует удовольствие.
99426730	Утесы Ада покрыты умирающими червями…

Еще немного кодов, но без комментариев:

7267896	678687686866	70345	9978608
33926	37637177	4802043	6640931743
223981979	903172603	43629833	7064124331
92911	7373888390	80765	5785
8766664	996533	114445021	08865
08865	444780621	PHEW	7373888390
9999999999	4802043	7373888390	223981979
3781	0889442	6549800987	231343759
WORMS RULE	CHEZZY	CHUNDER	CLITO
BRITISH	TROTTER	SATAN	WUYGERLI5
STONEBRIDGE	HAPPYTED	SPEAKERS	OH NO
PLEBSTER	TOTAL	ROBIN	FOOLS
CANNON	MICKEYDOG	RANDOM	CLINTON
HADES	VINCENTLEE	JAMES BOND	LUCAS
SILLY	MICHELLE	HOPELESS	TREES
CANDY	EMMACROFT	BURRITO	WLOGO
ARTFRONT	DEATH		
BOTTLES	PC STUFF	WROCK	
SNOWMEN	1324443	TEEPOT	
WAR2	08457698724	TOM SUCKS	

Неофициальные турнирные правила для игры в Worms



Вообще-то, как именно играть в эту игру — личное дело каждого. Но есть общепринятые официальные правила проведения турнира для нескольких игроков, существующие, чтобы предотвратить споры между игроками, привыкшими пользоваться разными наборами оружия и действовать в разной среде настроек.

Есть не менее общепринятые неофициальные правила, которые нам больше по душе. Здесь мы приводим именно их.

Игроки распределяются по стандартной турнирной таблице, игра идет всегда «один на один».

Первые раунды игры начинаются на первом же появившемся на экране ландшафте, отказываться нельзя. Но для финального раунда выбирается ландшафт, соответствующий коду 24833916. Само собой разумеется — запрещено применение любых секретных кодов и трюков.

Кто есть кто?

Вы можете выбирать себе начальный запас здоровья в соответствии со своими возможностями. Кем вы себя считаете?

Ранг	Здоровье	Комментарий
Worm GOD	75	В большинстве случаев выигрывает обычные поединки. Без затруднений проходит сценарий.
AntiWorm	100	Чаще выигрывает, чем проигрывает. Может одолеть и компьютерных соперников CPU OK.
WormLord	125	Случаются и победы. Есть проблемы при игре с компьютером.
Bewormed	150	Совсем зеленый новичок. Слишком мало опыта игры в Worms.

Теперь о соответствующих неофициальным правилам игровых настройках.

Настройки раунда (Round Options)

Короткое время раунда позволяет провести максимально возможное количество сражений. Игроки, чьи команды уже полегли в битве, не будут долго скучать в ожидании нового раунда.

Round Time	5
Move Time	30
Round Time Displayed	OFF
Rounds To Win	2
Sudden Death	ON
Worm Placing	Random
Worm Retreat	3
Worm Select	ON

Основные настройки (General Options)

Action Tracking	ON
Zoom Between Turns	ON
Banzai Mode	OFF
Continue Same Land	OFF
Level Compatibility	OFF

Настройки вооружения (Weapon Options)

Настройка оружия должна давать вам в руки все, что только возможно, но в разумных пределах. К тому же вы должны позаботиться о сюрпризах в виде мин и падающих с неба ящиков.

Stockpiling	ON
Airstrike Delay	3
Teleport Delay	1
Homing Missile Delay	1
Wind Strength	MED
Booby Trap	MAX
Crate Drops	MIN
Girder Restrict	ON
Flamelets	ON
Fall Damage	ON
Number of Mines	8
Dud Mines	ON
Mine Explosion Delay	Random

Установки вооружения (Weapon Settings)

Вы должны ограничить возможности пользования сверхмощным оружием, чтобы игра не превратилась в бессмысленную бойню.

Bazooka	ON
Homing Missile	2
Grenade	ON
Cluster Bomb	7
Shotgun	ON
Uzi	ON
Dynamite	1
Mines	2
Firepunch	ON
Dragon Ball	ON
Blow Torch	2
Drill	1
Ninja Rope	1
Bungee	3
Airstrike	1
Teleport	2
Kamikaze	2
Prod	2
Girders	1
Skip Go	OFF

Таблица команд должна быть обнулена перед началом турнира, и финальный результат можно будет прочитать прямо оттуда. Если случается ничья и по играм и по очкам, выигрывает команда, которая больше уничтожила врагов. Если и здесь равенство, играется дополнительный матч с одним раундом, на ландшафте 7373888390.

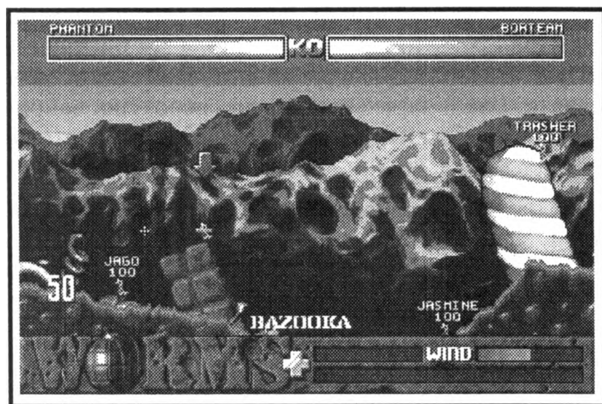
Полезные советы

Чем больше вы играете в Worms, тем больше своих собственных тактик и стратегий вы освоите или изобретете. Здесь мы приводим несколько готовых, которые не помешает знать каждому.

Веревка

Научитесь пользоваться веревкой очень хорошо. Это — самое сильное оружие в игре.

Одно из самых эффективных применений веревки — саперные работы. Основывается на тех фактах, что все мины обычно имеют задержку взрыва, а перемещаться на веревке можно очень быстро. Зацепитесь веревкой за безопасную точку и начинайте раскачиваться. Когда вы раскачаетесь достаточно сильно, манипулируйте длиной веревки таким образом, чтобы на мгновение войти в сторожевую зону мины и сразу же из нее выйти, причем как можно дальше, обычно подтянувшись к самой точке крепления веревки. Если вы все сделали правильно, мина взорвется, а ваш червяк останется целым и невредимым. Маневр надо будет повторить несколько раз, пока все мины вокруг не будут обезврежены. Конечно,



надо изначально выбирать точку цепляния таким образом, чтобы как можно больше мин можно было обработать, не перебрасывая веревку. Всегда применяйте этот способ, когда вокруг ваш червяк окружен минами, ведь даже неточный вражеский выстрел способен отбросить его в опасную зону. Легко и просто вы очищаете местность.

Особенно интересным вышеописанный способ становится, когда вокруг вас полно не только мин, но и стоящих рядом с ними вражеских червяков. Дело в том, что сторожевая зона у мины заметно меньше, чем радиус поражения. Значит, мина, которая стоит рядом с врагом, способна заметно повредить его, если мы инициируем ее срабатывание. В особо удачных случаях можно подпортить здоровье двум-трем врагам, а то и выкинуть кого-нибудь в воду или за экран. И после всего этого у вас остается еще возможность стрелять!

Надо всегда помнить, что веревка, поскольку она останавливает таймер хода, является одним из самых эффективных способов перемещения. Опытный мастер способен буквально в несколько бросков пересечь весь игровой мир. Конечно, случаются рельефы, которые очень затрудняют подобные упражнения, но в большинстве случаев непреодолимых препятствий нет. Даже в самые труднодоступные уголки пейзажа можно добраться с помощью веревки. Учитесь и экспериментируйте.

Если использовать трюки с веревкой, описанные в разделе спецприемов, проблем не возникает никогда. Но даже если вы с друзьями решили их запретить, пользуясь головой, вы почти всегда можете найти правильное решение. Помните правило — главное зацепиться повыше, и тогда все подчиненные высоты станут доступны. Не вешайте голову, если вам надо пробраться налево, а там отвесная стена, может быть, справа растет дерево, верхушка которого не ниже! Зацепитесь за него, и препятствие слева перестанет быть проблемой.

Если оба навыка неограничены количественно, всегда старайтесь пользоваться веревкой вместо bungee. Цена применения одна и та же, возможность зацепиться почти всегда есть, а вот возможностей веревка предоставляет не в пример больше.

Если вам не за что зацепиться (например, хочется перебраться с острова на остров, а берега, как назло, пологие), постройте в этом месте girder. На следующем ходу зацепляйтесь на здоровье и летите! Тонкое искусство строительства состоит в том, чтобы ухитриться построить арматурину, за которую вы смогли бы зацепиться, а враг с другой стороны не смог. Это сложно, но можно.

Очень нехороший, но формально незапретимый прием. Если вы затрудняетесь, какое действие предпринять в сложной оперативной обстановке, а время тикает, примените веревку и спокойно обдумайте ситуацию в располагающей обстановке неторопливого покачивания на канате. Ваши партнеры по игре, вероятно, закричат и затопают ногами, но это ведь их проблемы, никто не мешает им делать то же самое.

Сложно, но вполне реально освоить технику толчков. Ведь когда червяк отпускает веревку, он летит по касательной, зачастую с немалой скоростью. Если на его пути находится еще червяк, тот имеет все шансы отлететь в сторону. Удачно будет, если он отлетит на мину или в пропасть. Вы же реально сможете тут же предпринять такую же акцию, но в отношении следующей цели. И опять же, после любой операции с веревкой вы сможете еще и стрелять!

Мины

Всегда помните — не нужно надеяться, что вы сможете перепрыгнуть рабочую мину без потери здоровья и хода. Это теоретически возможно, но практически нет. Лучше сделайте это при помощи веревки, это просто и надежно.

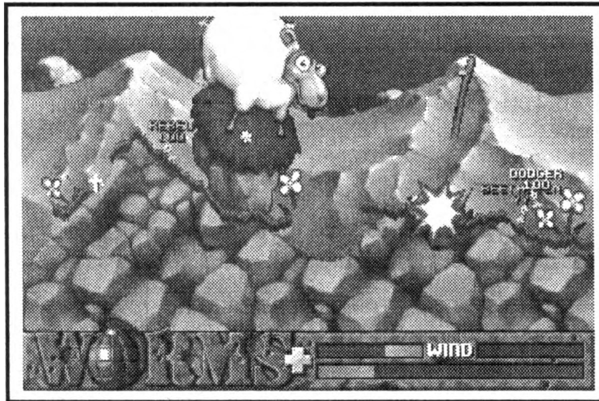
Мины в Worms сконструированы таким образом, что они взрываются только по своей инициативе, когда кто-то появляется в сторожевой зоне. Ни пули стрелкового оружия, ни прямое попадание из базуки, ни даже близкое применение динамита и локальный взрыв банановой бомбы не в состоянии повредить их высокопрочный корпус и механизм. Однако мины вполне можно двигать. Довольно непредсказуемым будет полет мины при близком взрыве снаряда базуки, но вполне можно спрогнозировать, куда она переместится, если применить в ее направлении узи или винтовку. Вы можете просто расчистить себе путь, а лучше — сбросьте мощные мины на конкурентов! Впрочем, возможен и обратный вариант — силы винтовки вполне хватает, чтобы отбросить вражеского червяка на мирно лежащую мину.

Будьте максимально осторожны при пользовании вышеописанным способом, и вначале хорошенько потренируйтесь — ведь иногда мины летят совсем не туда, куда хотелось бы, бывает, что и прямо на стрелка.

Иногда мины хорошо использовать и в качестве оружия ближнего боя — просто подходишь к врагу (врагам), кладешь ему (им) мину под ноги и быстро убегаешь. Не динамит, но тоже неплохо. Особо циничные игроки заползают или запрыгивают на голову врагу и оставляют мину там — «надевают шапочку».

Гранаты и кластерные бомбы

Основная проблема с гранатами — так это то, что их сложно наводить. Мало того что траекторию надо просчитать, так ведь еще проблемы с пристрелкой. В старом добром Tank Wars вы могли не торопясь записать значение скорости, и раз от раза корректировать его на несколько единиц. В Worms сложнее — надо вовремя отпустить клавишу пробел. Каждый раз сила выстрела оказывается



немного разной. Попробуйте вариант с высокими навесными траекториями. Каждый раз загоняйте силу выстрела на максимум (таким образом она теперь постоянна). Точное прицеливание теперь можно осуществлять, варьируя угол атаки (что, согласитесь, намного проще).

Всегда пользуйтесь тем, что у гранат/кластеров есть временной взрыватель. Между прочим, особенно если вы метаете гранату по соседству, удобно сделать таймер побольше, чтобы самому успеть убежать.

Кстати, бывает удобно рассчитать время так, чтобы кластер разорвался не на земле, а в небе, и смертоносные куски, разлетаясь, накрыли очень большую площадь, подобно мини-версии авианалета.

Кстати, поскольку ветер на гранаты не влияет, иногда имеет смысл кинуть кластер вертикально вверх и быстро убежать.

Кластерные бомбы хороши не только в деле накрытия больших территорий. Одна из важнейших их функций — мгновенное убийство полностью здоровых червяков с 100 единицами здоровья и даже выше. В кластерной бомбе сокрыта ужасная разрушительная сила, но она разбита на маленькие кусочки. Задача — высвободить всю мощь в одном месте и направить на врага. Конечно, удобно, если враг сидит в маленькой ямке или расщелине — тут не о чем говорить. Если вы подберетесь к врагу, сидящему на дне пробуренного им колодца, — тоже не стоит бросать туда динамит — кластер намного надежнее и выгоднее. Если враг стоит в узком, пробуренном с помощью blowtorch горизонтальном туннеле, тоже нет проблем — подойдите к нему вплотную и киньте кластер в его сторону с любым углом и любой силой, а затем убегайте. Дело в том, что прежде чем бросить гранату, червяк слегка подбрасывает ее — чуть выше своей головы. Поскольку туннель низкий —она намертво застревает в грунте, никуда не летит, а детонирует всей силой. (Кстати, если уж вам так приспичило закинуть гранату в туннель — делайте это снаружи туннеля, выставив max bounce, — так она лучше катится.)

Все это были простые трюки с гранатой — но настоящие мастера могут с успехом высвободить всю мощь кластера даже на открытом пространстве, хотя, чтобы освоить этот метод, требуется некоторая тренировка. Зайдите со спины червяка, которого вы хотите уничтожить. Задача состоит в том, чтобы уложить кластерную бомбу точно на хвостик врагу или в крайнем случае на землю, но вплотную к нему. Слишком далеко кидать не получится — не уложите точно, да и скорость будет такая, что граната отскочит. Стоять слишком близко, «дыша в затылок», тоже нельзя, ведь как вы помните, граната сначала слегка подкидыва-

ется над головой — даже с минимальной скоростью ваш кластер перелетит через голову врага и скорее всего покатится. Надо точно выбрать расстояние сзади врага и тихонько, с маленькой силой кинуть кластерную бомбу. Если все удалось расположить как надо — одним врагом у вас станет меньше.

Базука

Базука — мощное и незамысловатое оружие прямого разрушительного действия. Применяется широко, но трюков с нею известно немного.

Очень удобно бывает стрелять снизу в червяка, стоящего высоко на краю холма, если удачно попасть в выступающую часть, враг свалится. Благодаря мощной взрывной волне, если даже вы попали базукой не в самого червяка, а в грунт под ним, то если этого грунта не слишком много, повреждения в любом случае будут значительны.

Вообще следует помнить об эффекте взрывной волны. Иногда лучше попасть чуть в стороне, так и повреждения будут нанесены, да еще и столкнуть удастся.

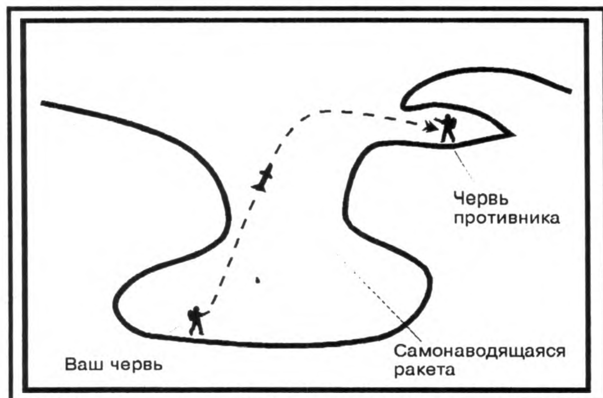
Если стрелять базукой против сильного ветра, снаряд в полете может даже развернуться и полететь обратно. В большинстве случаев сильный ветер только мешает, но иногда с его помощью можно нанести такой удар, которого противник никак не ожидает.

Самонаводящиеся ракеты

Самый распространенный способ применения ракеты — выбрать цель и запулить снаряд со всей силы свечкой в небо. Действительно, в таком случае вероятность попадания максимальна. Кроме того, проще сделать поправку на ветер.

Вообще, поправки поправками, а сильный ветер — реальный шанс потратить ракету зря. Иногда игрок так увлечен своими планами и настолько уверен в мощи управляемого оружия, что вспоминает об индикаторе ветра, только когда оружие уже в пути.

Если вы видите вражеского червяка, одиноко стоящего на краю острова по соседству с морем, а у вас есть наводящаяся ракета — знайте, что он почти уже у вас в кармане. Только наводите ракету не на самого червяка, а на точку чуть в стороне, чтобы червяк оказался как раз между морем и потенциальным местом падения ракеты. Взрывная волна как раз и сбросит его вниз.



Еще одно реальное применение управляемых ракет (редкое, но в некоторых случаях невероятно полезное) — удары по горизонтали. Предположим, что коварный враг затаился в выемке или пещерке выше или ниже от вас. Обычным оружием не достать — нет ударных траекторий. Вылезать и подбираться к нему вплотную тоже не хочется. Что же делать? Установив очень маленькую силу выстрела, подкиньте или, наоборот, сбросьте ракету так, чтобы она оказалась на одном горизонтальном уровне с целью. Активируется вторая ступень, и ракета ударит, вы же спокойно отступите в укрытие (см. схему).

Если есть возможность, сохраните управляемые ракеты на конец игры. Даже если и не удастся их применить, противник уже побоится разгуливать по открытому пространству, опасаясь немедленного и точного возмездия с небес.

Если вы запускаете homing missile традиционным путем через максимальную высоту, сделайте это на пороге пещеры или другого укромного уголка и сразу после старта заползите обратно.

Динамит

Ну что здесь сказать. Чем больше пауков в банке, куда вы кидаете динамит, — тем лучше. Опять же работает правило — если враги не в эпицентре взрыва, а по краям, они эффективно разлетаются. Всегда ищите варианты, когда динамитом можно выкинуть сразу несколько врагов в воду или за край экрана.

Винтовка и узи

И то и другое — страшное оружие, если игра перешла в режим «при смерти» (sudden death). И то и другое бьет на огромное расстояние, накрывая при этом огромную площадь (а когда здоровье 1 — любое повреждение фатально), а винтовка еще и стреляет дважды!

Воздушный налет

Если вы собрались использовать airstrike, помните, что его можно запустить, находясь где угодно. Лучше всего сделать это из надежного укрытия.

Наиболее оптимальными целями для авианалета являются скопления вражеских червяков, а также мосты, при атаке на которые велики шансы сбросить находящихся на них врагов в образовавшиеся после налета дыры.

Будет весьма рационально воздушный налет также оставить «на десерт», там он куда эффективнее.

Drill

Казалось бы, отбойный молоток — довольно мирное приспособление. Однако и он способен причинить до 15 единиц повреждения врагу, если атаковать сверху. Таким образом можно достать червяка, копающего туннель прямо под вами.

Менее очевидное применение бурения — встать на голову вражеского червяка и начать бурение. Враг получает свои 15 повреждений и отлетает в сторонку. Но самое замечательное, что отлетает он при этом совсем недалеко и вполне вероятно, что снова на бурильщика. Снова получает свои повреждения и снова отлетает. А наш бурильщик при этом роет свой колодец, и жертве уже некуда деться. Пока она не зацепится где-нибудь на стенке, она обречена сваливаться под работающий отбойник. Здесь все зависит от случая, но максимальные повреждения, которые были зафиксированы от применения этого способа — 90 единиц! Шесть раз несчастный падал на отбойный молоток!

Камикадзе

Как мы уже говорили, основная работа камикадзе — отправлять врагов в полет. Но есть и довольно оригинальное применение. Если на уровне есть мост, а на нем стоят враги, то можно так подобрать уровень старта камикадзе, что он не заденет никого из стоящих, зато полностью уничтожит мост. Естественно, все стоявшие на нем попадают в воду как груши. Жаль, что такие подарки выпадают нечасто.

Blowtorch

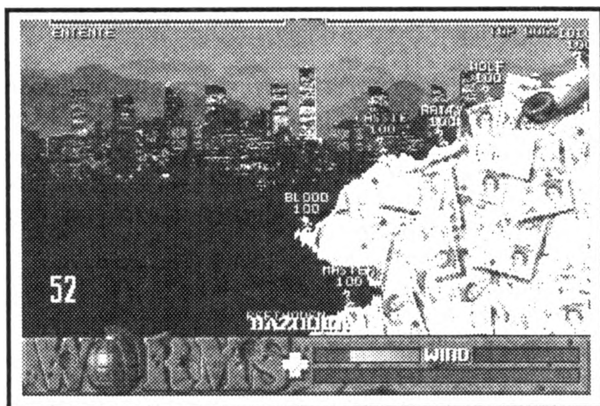
Вообще, прожигатель работает только на стенах, на открытом воздухе останавливаясь. Однако есть и исключение. Можно применить его на стоящем вплотную червяке, при этом тот получает повреждения и солидный пинок. Это удобно для толчков в тоннеле, потому что там неприменимы стандартные удары — враги просто стукаются о потолок и никуда не летят.

Girders

Перекрытия — скучное, но полезное хозяйство. Они имеют массу применений. Лучшее — построить над собой крышу во избежание ракетно-бомбовых осадков. Можно построить и щит прямо перед собой, если игра перешла в режим перестрелки классическим оружием — сооружаем нечто вроде блиндажа, попасть в который можно только через довольно узкую боевую щель. Перекрытия также часто строятся для того, чтобы цеплять веревку, а также их можно использовать как пробки, чтобы запечатывать засевших в природных укрытиях червей врага.

Прочее

У западных вормеров существует такое понятие, как dark side player, то есть игрок в стиле темной стороны (намек на Star Wars). Такой игрок предпочитает не атаковать в открытую, как большинство обычных людей, а уходить в глухую оборону, закапываясь под землю, выстраивая укрытия, избегая риска и всячески экономя здоровье. Как соглашается большинство, такой стиль лишает игру большой части удовольствия и делает ее занудной, но это часть игры, и нельзя никому запретить играть подобным образом. Однако если ваши друзья в большинстве



согласны, можно наложить ограничения на применение копательных и защитных навыков, разрешив использовать их строго определенное число раз, принуждая игроков вести наступательные действия. Можно также ограничить число телепортов до одного или даже совсем отключить.

Все время следите за силой и направлением ветра, ведь очень обидно, когда из-за простой невнимательности срываются гениальные планы. Лучше подождать и пропустить налетевший шквал, чем промахнуться или потерять наводящуюся ракету. Хотя если уметь, можно и использовать сильный ветер, например, для впечатляющей стрельбы из базуки с разворотом снаряда в полете.

Всегда, когда возможно, используйте эффект взрывной волны, чтобы сбрасывать червяков в воду, за экран или на мины. Почти всегда это более эффективно, нежели прямое попадание.

Старайтесь держаться подальше от краев земли, особенно когда прямо внизу вода. Имейте в виду, что стоящий на краю червяк — легкая жертва для сбрасывания, а для этого существует тысяча и один способ. Избегайте сами и подлавливайте врагов.

Когда будет возможность использовать banana bomb, попробуйте забросить ее в ограниченное пространство — пещеру, расселину и т. п. Последующий взрыв действительно впечатляет.

Если у вас очевидно нет возможности захватить конкретный контейнер с оружием, или явно враги доберутся до него первыми, то думайте о нем как об удобно расположенной взрывчатке, которая может нанести дополнительно до 50 пунктов повреждений.

Всегда запоминайте порядок, в котором стреляют ваши червяки и червяки противника. Вы можете иногда переломить игру, если будете точно знать, какой червяк будет ходить в ближайшее время, а какой еще долго не сможет выстрелить.

Если количество ваших червяков намного (на двух или даже трех) меньше, чем у противника, вы получаете, как ни странно, большое преимущество — ведь червяки ходят по очереди (ваш, затем вражеский), и вы можете перемещаться или телепортироваться к только что отходившим вражеским червякам и делать им различные пакости. Например, подкладывать под них динамит, стрелять в упор, сталкивать в воду — в течение нескольких ходов они не смогут ответить. Особенно хорошо таким способом выбивать врагов, укрепившихся в труднодоступных местах. Если применить телепорт в обычном порядке, вторженец наверняка

будет уничтожен, если же он имеет 1—2 хода в запасе — все с точностью до наоборот.

Менее эффективные применение телепорта — срочная эвакуация с опасных мест и быстрое получение контейнеров, расположенных в труднодоступных местах.

Имейте в виду, когда червяк погибает, он взрывается с немалой силой —отнимая у соседей до 30 единиц здоровья. Если несколько слабых червяков собираются в одной яме рядом друг с другом, то смерть одного из них может повлечь «цепную реакцию» смертей.

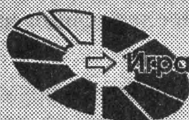
Имейте в виду — если контейнер, который вам нужен, заминирован, вы можете потерять на этом ход. Поэтому, если есть такая возможность, сначала выстрелите, а потом, во время отступления, заберите контейнер.

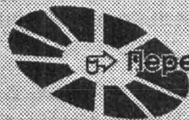
В режиме «при смерти» контейнеры с аптечками перестают падать, но если сохранить где-нибудь одну штучку для себя, всячески охраняя, то можно получить немалое преимущество. Все-таки иметь 51 здоровье, когда остальные имеют только по 1...

Немаловажный элемент игры, когда принимают участие более 2 игроков — переговоры, политика и договоры. Очень часто путем переговоров можно достичь целей, которые тяжело получить прямым путем. Часто практикуются альянсы против наиболее успешных игроков, договоры о временном или долгосрочном мире, вызванные взаиморасположением червей на карте, и многое другое. Не пренебрегайте этим!

Рейтинг

Игровой интерес


Играть впервые **8**


Переигрывать **10**


Игра с партнером **10+**

Исполнение

 Графика **8**

 Звук **9**

 Управление **10**

 Оригинальность **10**

 Сюжет/Концепция **10**

RIP Модификатор **-1**


10 Общая оценка



Единоборства

VIRTUA FIGHTER

Виртуальный боец

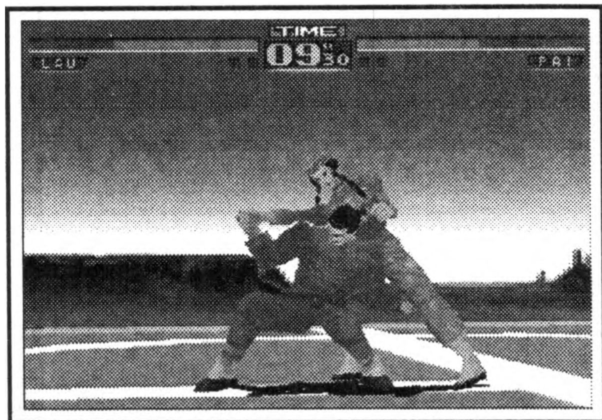
Информация

Год выпуска
Распространитель
Разработчик
Категория
Минимальные требования
Желательно
Операционная система
Поддерживаемая графика
Размер
Количество игроков
Игра с партнерами
Управление



Появление Virtua Fighter на PC вызывает шок даже у самых горячих поклонников этой машины. Можно понять, когда такое качество графики достигается на какой-нибудь суперприставке с графическим сопроцессором и аппаратным обсчетом трехмерной графики, но ведь то же самое делает обычный «пролетарский» PC, да еще и под Windows!

Virtua Fighter — PC-версия бессмертного хита для приставки SEGA Saturn, в некотором роде «визитная карточка» этой приставки. Кстати говоря, название пишется именно так — «Virtua», а не «Virtual». Пожалуй, именно с Virtua Fighter и его фантастического успеха на приставках косяком пошли трехмерные единоборства — Tekken, Toshinden и т. д. На PC такие игры можно буквально пересчитать по пальцам. Но появление Virtua Fighter наглядно убеждает: да, трехмерный обсчет такого класса на «персоналке» — это не сон и не мечта, а вполне реальная вещь.

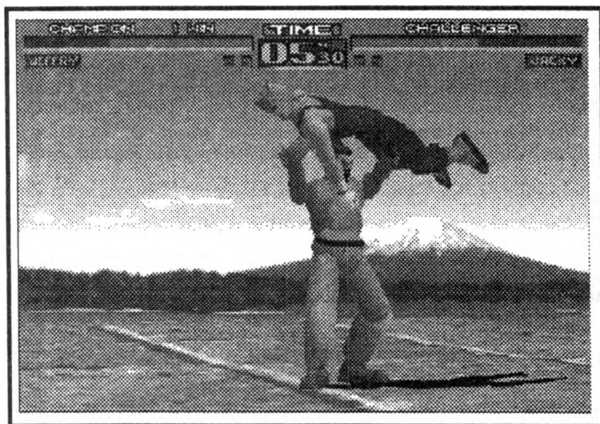


Virtua Fighter приятно отличается от многих игр с единоборствами своим реализмом. Бойцы не плюются кислотой или огнем, не пользуются магией, не проваливаются сквозь землю и не издают парализующих противника воплей. Прыгают они, конечно, высоковато — ну, такие вот накачанные ребята... А так — вполне нормальные люди. В игре абсолютно нет крови и бьющего через край насилия, чем с подачи Mortal Kombat (добавим — нежно любимого Mortal Kombat!) грешат многие единоборства. Более того, в ней практически никакого сюжета. В общем, сплошные «нет»; но на их фоне есть одно огромное «да» — это игровой интерес!

Именно по игровому интересу Virtua Fighter на сегодняшний день легко обходит ВСЕ игры своего класса. Бой, который может показаться постороннему наблюдателю скоротечным и случайным, на самом деле далеко не прост. Virtua Fighter — это настоящее искусство, и успеха здесь добивается лишь тот, кто хорошо представляет себе тонкости и нюансы игры. Оставьте подход «от грубой силы», это просто бесполезно. Да, в игре довольно много приемов, но они существуют вовсе не для того, чтобы производить впечатление на зрителей — нет, пользоваться ими нужно в нужный момент и в нужных обстоятельствах. Вот неправильный удар прошел над головой присевшего соперника, и вы уже «подставились»; противник швырнул вас наземь, да еще немного попрыгал сверху — половины здоровья как ни бывало. Исправлять ошибки бывает очень нелегко, а порой и вовсе невозможно. Иногда бои заканчиваются всего одной удачной связкой с добиванием и парой ударов «на закуску»; все это занимает считанные секунды.

Многих удивляют неправдоподобно медленные прыжки. Да, в Virtua Fighter бои в первую очередь идут на земле, и отрываться от нее довольно опасно. Сделано это не по недосмотру, а совершенно намеренно. Слишком многие игры-единоборства из-за скорости прыжков грешат отсутствием тактики. А чего думать, скачи давай и на кнопки жми почаще, и все будет о'кей! Так что эти медленные прыжки — это достоинство, а не недостаток игры.

Тот, кому удастся победить всех компьютерных соперников, столкнется с последним «боссом» — худенькой, но воистину железной дамочкой по имени Дюраль. Внешне Дюраль слегка напоминает жидкометаллического Терминатора Т-1000, а в ее арсенале смешались самые смертоносные приемы всех бойцов. Чтобы победить ее, нужно выиграть на 1 раунд больше обычного (то есть 3 вместо 2 и т. д.). На Дюраль дается всего одна попытка. Проиграл — и привет, «GAME OVER»...



Дюраль — воистину страшный боец, и победить ее на уровне NORMAL очень и очень сложно. Если же вы не стесняетесь использовать не совсем спортивные методы, есть очень простой рецепт выигрыша. Ставьте уровень EASY, выбирайте бойца Лау и в самом начале поединка с Дюраль начинайте лихорадочно нажимать удар рукой (вопрос, как победить всех соперников, предшествующих Дюраль, оставляем в качестве домашнего упражнения). Жмите без передышки, ни на секунду не останавливаясь — и глупая железка вскоре «вырубится». При проверке этот способ срабатывал в 100% случаев. По каким-то загадочным причинам для Пай этот способ работает несколько менее надежно, хотя по скорости ударов она все-таки превосходит Лау.

Перед тем как переходить собственно к приемам и технике боя, будет полезно запомнить несколько служебных клавиш:

F5	настройка управления игры (выбор манипулятора, задание клавиш и т. д.).
F6	настройка графических параметров. Если игра идет слишком медленно, можно выиграть в скорости за счет понижения качества.
F7	общие параметры игры, в том числе приближение/удаление камеры и ее повороты.
F8	возврат в главное меню игры.

Условные обозначения:

F	вперед
B	назад
D	вниз
U	вверх
P	удар рукой
K	удар ногой
G	блок
{S}	прием поражает стоящего в блоке противника
{C}	прием поражает сидящего в блоке противника
{D}	прием можно выполнять, не снимая блока
[ ]	связка, дополнение к приему; базовый вариант сработает и без этого, но с дополнением противник получит больше повреждений

Там, где в скобках указывается что-нибудь вроде (G+P), не пытайтесь одновременно нажимать две клавиши! В PC-версии Virtua Fighter для этого предусмотрены три отдельные клавиши: (G+P), (G+K) и (G+P+K).

Базовая техника боя

Верхняя стойка

P – удар рукой с шагом вперед. Многократное нажатие P обычно приводит к комбинациям из нескольких ударов.

K – удар ногой в голову. Обычно сбивает соперника с ног.

G – защита от нападения противника в верхней стойке и в прыжке. Вы не получаете повреждений от нападения, но тем не менее слегка отступаете назад. Некоторые приемы пробивают блок противника (обычно это разного рода броски). Находясь в блоке, можно выполнять некоторые приемы.

Нижняя стойка

P – низкий удар рукой; поражает противников, стоящих в блоке. В целом удар довольно слабый и неэффективный.

K – низкий удар ногой в колено противника; поражает противников, стоящих в блоке. Действует на большем расстоянии, чем удар рукой, но и проходит медленнее.

G – защита от всех атак противника в нижней стойке и от многих атак в верхней стойке. Некоторые атаки в верхней стойке и особенно в прыжке все равно пробивают такой блок. Техника боя для профи.

Удары в прыжках

U, P {D} – прыжок на месте с ударом руки сверху. Клавиши следует быстро нажать и сразу же отпустить!
U, K {D} – прыжок на месте с ударом ногой. Клавиши следует быстро нажать и сразу же отпустить!
U держать, F+P {D} – мощный удар рукой или головой в прыжке.
U+K держать, {D} – прыжок с ударом ногой.
U держать, F+K {D} – мощный удар ногами вперед
U держать, B+K {D} – мощный удар ногами назад.

Ускоренное перемещение

F, F – быстрый шаг вперед
B, B – быстрый шаг назад
F, F держать – бег вперед

Приемы при вставании с земли

K нажать и отпустить {C} – удар ногой
D держать, K нажать и отпустить {S} – подсечка
B нажать и отпустить – откат назад
G нажать и отпустить – откат в сторону

G нажать и отпустить, K нажать и отпустить — подсечка при откате в сторону.

Прочие приемы

U+P — нажать и отпустить: быстрое добивание упавшего противника
U+P — держать: медленное (и более сильное) добивание упавшего противника
D+F+K {C} — боковой удар ногой

Тактика боя и полезные советы

Каскад ударов руками

Если быстро жать клавишу P, ваш боец нанесет несколько быстрых ударов руками и при это сделает несколько шагов вперед. После 2—3 ударов следует короткая пауза, после которой он снова готов к бою. Как видите, основным достоинством такой серии ударов оказывается простота ее исполнения.

Такая техника хорошо работает, если у противника осталось совсем немного здоровья или он находится возле края ринга. Очень неплохо бывает сбить каскадом ударов некстати прыгнувшего противника и немного помолотить его в воздухе.

Однако злоупотреблять тоже не стоит: во-первых, ваш противник может легко защититься блоком и в паузе вклиниться с сокрушительным контрнападением. Во-вторых, удары руками не достают противников на той дистанции, где может сработать удар ногой.

Ближние удары в прыжке

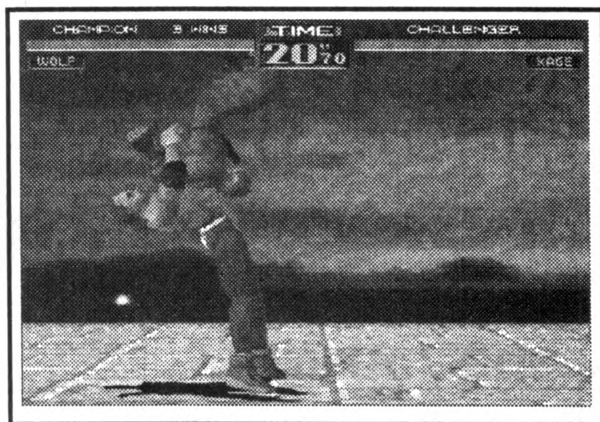
Практически бесполезны против сколько-нибудь искушенного противника, разве что если тот зазевается или очень удивится такой наглости. Наибольшую пользу приносят прыжки на месте — можно уйти от подсечки или нижнего удара рукой и ударить противника сверху. Не забывайте, что короткие прыжковые атаки поражают соперника, находящегося в нижней стойке (а длинные — нет).

Дальние удары в прыжке

«Силовой» прыжок с ударом ногой хорошо работает на ближней дистанции (а отнесен к этому разделу потому, что при его выполнении нужно держать клавиши нажатыми). Таким способом можно застать врасплох противника, который приближается с каскадом ударов руками. Этот прием важен для бойцов, у которых мало приемов против нижней стойки — особенно для Пай.

На дальних дистанциях особенно хорошо работает удар двумя ногами, F+K (у некоторых бойцов он выглядит иначе). Вероятно, это лучшая атака на расстоянии. K необходимо нажимать до того, как прыжок достигнет верхней точки. Противник сможет сбить такой удар лишь упреждающим коротким ударом ноги в прыжке, но выбрать для этого подходящий момент оказывается довольно сложно.

Нарушение ринга



Вытеснение противника с ринга считается вполне законной победой, и совершенно незачем обязательно стремиться к нокауту. Самая простая тактика — дождаться, пока противник окажется вблизи от края, и провести каскадные удары руками или подсечку. Даже если противник защитится от вашего приема, он все равно немного отступит назад. Может быть, этого окажется достаточно для победы.

Обратите внимание, что «раскручивающий» бросок Волка зашвыривает противника довольно далеко — как раз в том направлении, куда была обращена спина Волка в начале броска. Это значит, что Волк, стоя недалеко от края, может резко переломить ситуацию и выкинуть за ринг противника!

Выжидание подходящего момента

Один из самых сильных видов защиты — сидеть в нижней стойке и ждать паузы в нападении противника. После этого можно вклиниться с силовым приемом (типа сбивания у Волка или двойного удара ногой у Акиры), броском или комбосом.

Для любителей острых ощущений

При сражениях с компьютером имеется пара необычных приемов, использующих стандартность мышления компьютера. Выполнить их не так-то просто, зато они не только эффективны в бою, но и классно смотрятся.

Итак, прыгните через голову противника. Когда приземлитесь, немедленно прыгайте обратно. НЕ РАЗВОРАЧИВАЙТЕСЬ ПЕРЕД ПРЫЖКОМ! Пролетая над развернувшимся противником, нажмите F+K и угостите его ударом ноги в затылок.

Второй прием выглядит еще рискованнее; это — техника для настоящих асов Virtua Fighter. Снова прыгните через голову противника, и, когда окажетесь на земле, нажмите и отпустите F, потом снова нажмите и держите — ваш боец побежит от противника к краю. Компьютерный боец побежит за ним. Неподалеку от края подпрыгните вверх; противник остановится под вами, но чуть ближе к краю. Снова F+K — и он вылетает с ринга!



Акира / Akira

Имя	Акира Юки
Страна	Япония
Возраст	25
Профессия	Преподаватель кун-фу
Хобби	Кун-фу
Стиль	Хаккеку-кен

Если верить хилой сюжетной линии, именно Акира является главным персонажем Virtua Fighter, который отправился на мировой чемпионат — людей посмотреть, да себя показать. Его спецприемы — не только самые быстрые, но и одни из самых мощных в игре. Нельзя удержаться от цитирования одного из заядлых фанатов Virtua Fighter, который сказал примерно следующее: если разнообразие приемов Джеки внушает противникам страх неизвестного, то с Акирой все наоборот — все прекрасно знают, что он будет делать, но почти бессильны помешать ему. Акира оказался единственным из бойцов, у которого нет «сильного» добивания лежащего противника, а есть только слабое.

Любители восточных единоборств наверняка удивятся тому, что в титрах Акира отрекомендован «учителем кун-фу». Ничего даже отдаленно похожего на кун-фу в его стиле нет — это совершенно типичное каратэ.

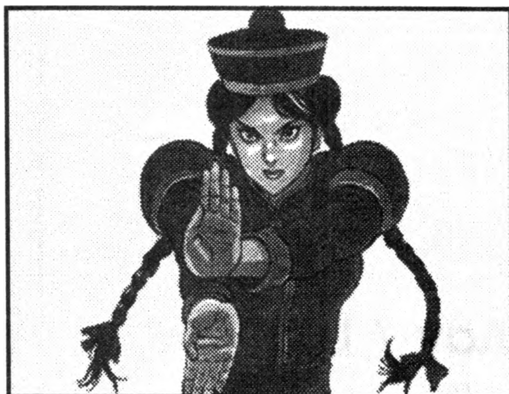
Удар локтем {C}	**F+P**
Удар локтем с подшагиванием {C} {D}	**F, F+P**
Удар ладонью с подшагиванием	**D, F+P**
Толчок корпусом	**B, F, F+P+K**
Передний удар ногой в прыжке [двойной]	**F, F+K, [K]**
Удар рукой по лежащему противнику [повторно]	**D+F+P, [D+F+P]**

Броски:

{S} {D} B+P
{D} B+D, F+P

Комбосы:

P, K
P, [P]



Пай / Pai

Имя	Пай
Страна	Гонконг
Возраст	18
Профессия	киноактриса
Хобби	танцы
Стиль	Энсейкен

Главное достоинство Пай — это ее скорость и умение перехватывать атаки противника. Она хорошо показывает себя при отражении нападений и переходах в контрнаступления. Впрочем, скорость Пай, как это часто бывает, сочетается с недостатком физической силы. К тому же у нее нет ни одного специального приема, который бы поражал противников в нижней стойке — не забывайте об этом, если почувствуете себя беспомощно под шквалом молниеносных ударов Пай.

Удар рукой по лежащему противнику	**D+F+P**
Удар ногой с разворотом	**G+K**
Подсечка {S}	**D, (G+K)**
Верхний удар ногой	**D, B+K**
Заднее сальто {D}	**B, U**
Заднее сальто с ударом ногой {D}	**B, U, K**
Перехват атаки противника	**B+P**

Броски:

{S} G+P
{S} {D} B, F+P
{S} {D} F, D+P
{S} {D} F, F+P+K

Комбосы:

P, K
P, P, K
P, P, P, B, U, K
P, P, D+K
P, P, [P]



Лау / Lau

Имя	Лау Чан
Страна	Китай
Возраст	53
Профессия	повар
Хобби	китайская поэзия
Стиль	Коэнкен

Удары Лау — самые быстрые во всей игре. Если Лау своим ударом подбрасывает противника в воздух, то ему нередко удается всадить еще два-три удара в летящее тело, пока оно не рухнет на землю. Конечно, такая «игра в гандбол» приводит к многочисленным нокаутам и нарушениям границы ринга. Если ему чего и не хватает, так это одного-двух силовых приемов.

Удар локтем {C}	**F+P**
Удар ногой с разворотом	**G+K**
Нижний выпад рукой [двойной]	**D+F+P, [P]**
Подсечка {S}	**B+(G+K)**
Удар ногой из приседа	**D, B+K**
Заднее сальто {D}	**B, U**
Заднее сальто с ударом ногой {D}	**B, U, K**

Броски:

{S} G+P
{S} {D} B+P
{S} {D}B, F+P

Комбосы:

P, [P, P]
P, K
P, P, K
P, P, D+K
D+F+P, P, K
D+F+P, P, P, K
P, [P], K



Волк / Wolf

Имя	Волк Хокфилд
Страна	Канада
Возраст	27
Профессия	борец
Хобби	караокэ
Стиль	профессиональная борьба

Основные приемы Волка не уступают по силе приемам Джеффри, да и с бросками у него все в порядке. Играя за Волка, помните: это боевая машина, которая может таранить и швырять своих соперников с самыми разрушительными последствиями. И все же недостаток скорости и реакции при выходе из неудачного нападения не позволяют расслабляться. Внимательно следите за всеми ошибками соперника и выжидайте подходящего момента для сокрушительной атаки.

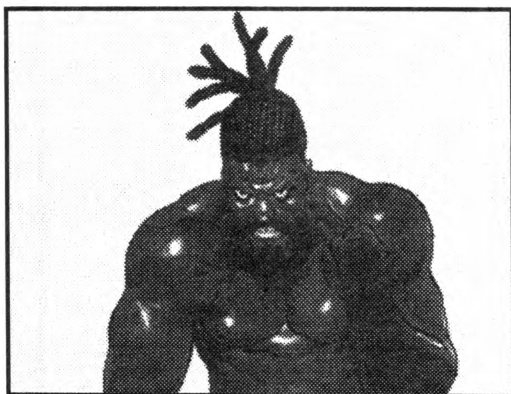
Сбивание {S} {D}	**F, F+P**
Удар плечом {D}	**B, F+P**
Удар коленом {C}	**F+K**
Апперкот {C}	**D+F+P**

Броски:

{S} G+P
{S} {D} F+P
{S} {D} B, D, F+P
(только против сидящего противника) {C} B+D+(G+P+K)
(за спиной противника) G+P

Комбосы:

P, K
P, [P, P]
F+K, D+F+P



Джеффри / Jeffry

Имя	Джеффри МакУайлд
Страна	Австралия
Возраст	36
Профессия	Рыбак
Хобби	Музыка реггей
Стиль	Панкратион

Грубая сила и броски — вот характерные черты боевого стиля Джеффри. Всего один бросок с добиванием в его исполнении может лишить противника половины здоровья! Соперников может спасти только то, что эта гора мяса передвигается и бьет довольно медленно.

Удар локтем с ударом сверху {C} {D}	**F, B+P**
Нижний удар рукой [апперкот] {C} {D}	**F, F+P, [P]**
Апперкот [двойной] {C}	**D+F+P, [P]**
Удар коленом {C}	**F+K**
Удар ногой вперед [удар сверху] {C} {D}	**D+K, [P]**

Броски:

G+P {S}
F+P {S} {D}
B, B+P {S} {D}
(за спиной противника) G+P
(только против сидящего противника) {C} D+P
(только против сидящего противника) {C} D, (пауза) F+K

Комбосы:

P, K
P, [P, P]
F+K, F, F+P, P



Кагэ / Kage

Имя Кагэмару
Страна Япония
Возраст 21
Профессия Ниндзя
Хобби Игра маджонг
Стиль Дзю-дзюцу

Из всех бойцов Кагэ обладает самыми разнообразными движениями. Он может кувыркаться вперед и назад, делая при этом подсечку. Плюс к тому — быстрое заднее сальто и прыжки, высоте и дальности которых могут позавидовать другие бойцы. Кагэ исключительно силен в выталкивании противников с ринга, тогда как вытолкнуть его самого оказывается невероятно сложно. Слабость Кагэ проявляется в бою с противниками в нижней стойке.

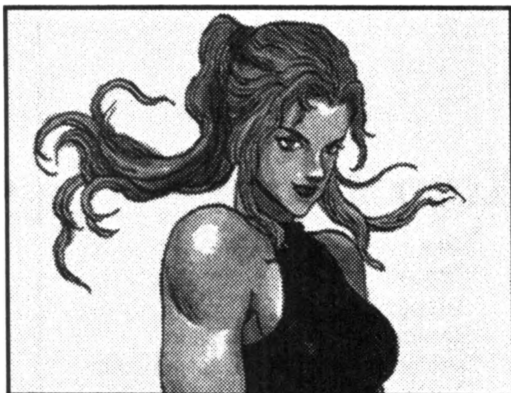
Удар локтем {C}	**F+P**
Подсечка {S} {D}	**F, F+K**
Удар обеими ногами в кувырке {S}	**F, F+(G+P+K)**
Кувырок вперед [подсечка] {S}	**B, D, F, [K]**
Кувырок назад [подсечка] {S}	**F, D, B, [K]**
Удар ногой из приседа	**D, (G+K)**
Удар коленом в прыжке	**D, F+K**
Заднее сальто {D}	**B, U**
Заднее сальто с ударом ногой {D}	**B, U, K**
Сальто на месте с ударом ногой {D}	**B, B+K**

Броски:

{S} G+P
{S} {D} B+P
{S} G+P+K
{S} {D} B, F+P
(за спиной противника) G+P

Комбосы:

P, P, P, K
P, P, P, B, U, K
P, [P, P]
K, F, F+K
P, K, F, F+K
P, P, K, F, F+K



Сара / Sarah

Имя Сара Брайант
Страна Америка
Возраст 20
Профессия студентка
Хобби парашютный спорт
Стиль Джит-кун До

Сара обладает столь же гибким арсеналом приемов, как и Джеки, но она быстрее и легче своего брата. Ее удары не так сильны, как у других бойцов, поэтому приходится особенно серьезно задумываться над проведением комбинаций, а не отдельных ударов. К тому же она не умеет делать подсечку, и сбить с ног стоящего соперника оказывается не так-то просто (если он не будет стоять на месте и покорно ждать).

Удар локтем {C}	**F+P**
Удар коленом {C}	**F+K**
Удар коленом с рывком вперед {C} {D}	**F, F+K**
Верхний удар ногой вперед {C} {D}	**D+F+K**
Средний удар ногой вперед [двойной] {C} {D}	**D+K, [K]**
Тройной удар ногой [1, 2, 3]	**D+F, K, K, K**
Боковой удар ногой в приседе {S}	**D, (G+K)**
Удар коленом в прыжке	**D, F+K**
Заднее сальто {D}	**B, U**
Заднее сальто с ударом ногой {D}	**B, U, K**

Броски:

{S} G+P
{S} {D} F, F+P
(за спиной противника) G+P

Комбосы:

P, K
P, D+K
P, P, K
P, P, P, K
F+P, K, [F+P]
F+K, D+F+K



Джеки / Jacky

Имя	Джеки Брайант
Страна	Америка
Возраст	22
Профессия	гонщик Indycar
Хобби	тренировки
Стиль	Джит-кун До

Многие сильные игроки ценят Джеки за разнообразие его приемов и техники боя. Вероятно, Джеки — самый гибкий из всех бойцов, он с одинаковой легкостью нападает на любых соперников: стоящих, сидящих, прыгающих, зашедших ему за спину и сбивших его на землю. За такую универсальность приходится расплачиваться отсутствием явных сильных сторон; Джеки умеет все сразу, но ни в чем не достигает особого блеска.

Удар локтем {C}	**F+P**
Удар рукой с разворотом [двойной]	**B+P, [B+P]**
Удар рукой с разворотом [удар ногой с разворотом]	**B+P, [B+K]**
Нижний удар рукой с разворотом [подсечка] {S}	**B+D+P, [D+K]**
Удар коленом {C}	**F+K**
Удар ногой с разворотом	**G+K**
Двойной удар ногой	**K, K**
Высокий удар ногой вперед {C} {D}	**F, F+K**
Боковой удар из приседа {S}	**D+(G+K)**
Средний удар ногой вперед {C} {D}	**D+K**
Заднее сальто {D}	**B, U**
Заднее сальто с ударом ногой {D}	**B, U, K**

Броски:

G+P
F, F+P
(за спиной противника) G+P

Комбосы:

P, [P, P]
P, K
P, D+K
P, P, K
P, P, B+P, K
F, P, K

Маленькие секреты

Есть непроверенные сведения, что в версии Virtua Fighter для игровых автоматов можно во время поединка сбить с Кагэ не головную повязку, а его маску — и тогда полюбоваться его физиономией со шрамом. Все, что для этого нужно — сыграть «всего» 3,000 партий. Что тут можно сказать? Вполне возможно, но проверять на PC-версии как-то не хочется… Тем более, что при победе Кагэ и так снимает маску.

Рейтинг

Игровой интерес







Исполнение

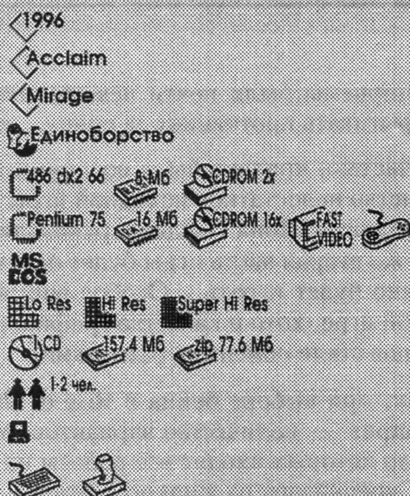
Графика	10
Звук	5
Управление	8
Оригинальность	4
Сюжет/Концепция	2
Жестокость	4

10 Общая оценка

RISE OF THE ROBOTS-2: RESURRECTION

Восстание роботов-2: Воскрешение

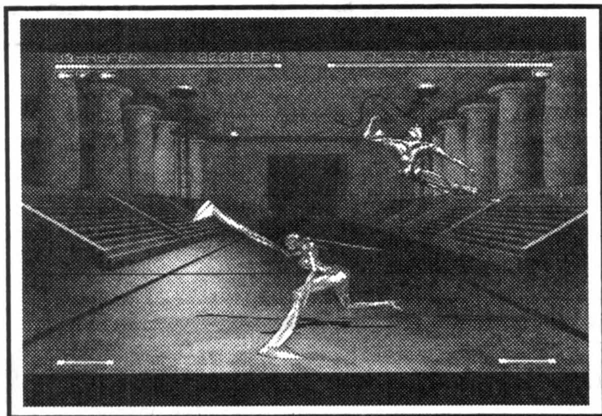
Информация



Год выпуска	1996
Распространитель	Acclaim
Разработчик	Mirage
Категория	Единоборство
Минимальные требования	486 dx2 66, 8 Мб, CDROM 2x
Желательно	Pentium 75, 16 Мб, CDROM 16x, FAST VIDEO
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Lo Res, Hi Res, Super Hi Res
Размер	1 CD, 157.4 Мб, zip 77.6 Мб
Количество игроков	1-2 чел.
Игра с партнерами	
Управление	

Как нетрудно догадаться по цифре 2, перед нами — очередное продолжение и развитие существовавшей ранее темы. Поскольку сейчас игра Rise of the Robots уже подзабылась широкими играющими массами, будет нелишне о ней напомнить.

Итак, по количеству рекламной шумихи, сопровождавшей выход Rise of the Robots, эта игра вполне заслуживает места в книге рекордов Гиннеса. В общем и целом она следовала всем канонам жанра компьютерных единоборств — хилый сюжет, с трудом объясняющий, вокруг чего устроена «разборка», и ассортимент бойцов, которые страстно желают надавать пинков друг другу. Необычным был состав участников — боевые роботы, отлично синтезированные в трехмерном редакторе 3D Studio. Большие роботы, спецприемы, красивая графика... все слагаемые успеха налицо?



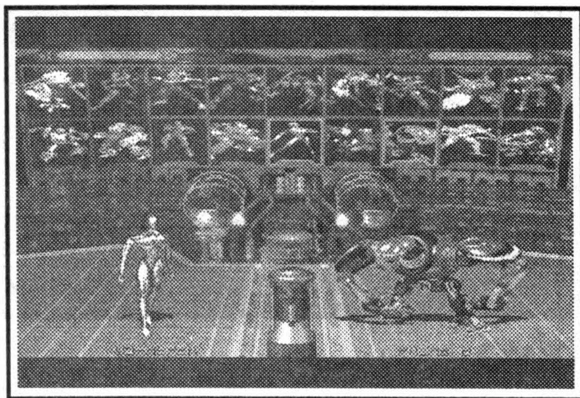
Ничего подобного. После выхода игры она не получила буквально ни одного положительного отзыва — ее ругали на все лады. Увы, команда разработчиков провела слишком много времени за полировкой графики и совершенно забыла пробы ради поиграть в собственное изделие. По «геймплею», то есть непосредственному игровому интересу, Rise of the Robots отличался редкостным убожеством; спецприемы были почти невыполнимы, бойцы топтались на месте и не могли запрыгивать противнику за спину... короче, игра с треском провалилась.

К счастью, критика была воспринята правильно, и в Rise of the Robots-2 большинство недостатков исходной игры было благополучно исправлено. Кстати говоря, когда Шона Нейдена, руководителя обоих проектов, в интервью спросили, чем же вторая часть игры будет отличаться от первой, он кратко ответил: «В нее можно будет играть!» Особое внимание при разработке было уделено именно самой игре, хотя и качество графики ничуть не пострадало — разве что фигуры бойцов стали поменьше размерами.

Итак, при выборе бойца в Rise of the Robots-2 игрока ждет первый приятный сюрприз — количество вариантов. Можно выбрать любого из 18 персонажей, в число которых входят все роботы из первой части игры — от Киборга до робота-Супервизора из жидкого металла. Более того, в игре прячется еще несколько скрытых бойцов. Разумеется, снято нелепое требование о том, чтобы один из противников обязательно играл Киборгом — выбор ничем не ограничивается.

Наконец-то в поединках появились все те характерные черты, которые стали фактическим стандартом для современных игр-единоборств. Стрельба? Да, имеется. Броски? Тоже есть. Имеются даже добивания, наследие сериала Mortal Kombat — только здесь они носят название «Execution». Улучшения, как видите, налицо. Звания шедевра Rise of the Robots-2 все равно не заслуживает, но поиграть вполне можно.

Весьма интересным добавлением стало влияние «декораций» на ход поединка. Скажем, ритмично покачивающийся на цепи крюк может запросто снести зазевавшегося бойца, а странный многолапый паук меланхолично поплевывает в противников кислотой. Таким образом, в игру вносится фактор неожиданности и некоторой случайности. Назвать это изобретение абсолютно оригинальным нельзя (впервые оно попалось в игре One Must Fall), и все же встречается оно нечасто.



Графическое решение игры — выше всяких похвал. Rise of the Robots-2 может работать в графике режимов как VGA, так и более эффектном SVGA. Синтез фигур проделан исключительно тщательно и добросовестно, фигуры роботов собраны из многих сотен мелких деталей, причем на них различаются даже самые мелкие подробности. Таким же высоким качеством отличаются и футуристические интерьеры, на фоне которых идут поединки, — они разработаны профессиональным дизайнером.

Если вы внимательно знакомились с первым томом «Энциклопедии...», то присутствие этой игры во втором томе может показаться несколько странным. Вроде бы список ударов для Rise of the Robots-2 уже был приведен, так почему же игра снова появляется на страницах книги?

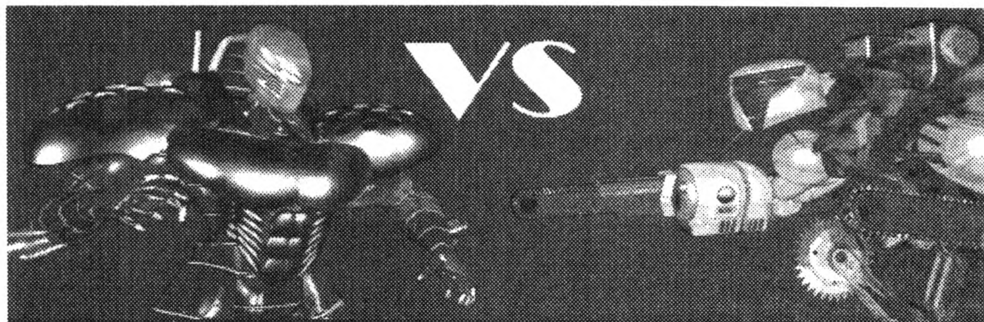
Тем не менее это не опечатка и не оплошность редакции. За время, прошедшее с момента выхода первой книги, список приемов заметно расширился. Именно этот, более полный вариант мы и приводим здесь.

Не исключено, что в будущем мы снова вернемся к этой теме. А то обидно получается — есть 18 бойцов (даже 19 — читайте «Маленькие хитрости» в конце) и только одно известное добивание!

Rise of the Robots-2, несомненно, является «чемпионом» по неудобству и сложности исполнения всех приемов. Многие из них просто невозможно выполнить на клавиатуре, так что в игре лучше пользоваться джойстиком или геймпадом.

Суперудары исполняются лишь тогда, когда несколько удачных спецприемов поднимут полоску в нижней части экрана до крайнего положения. После выполнения «супера» полоска снова сбрасывается, и можно снова копить силы.

Добивать противника положено после окончательной победы, когда на экране появляется надпись EXECUTE! С добиваниями, возле которых в скобках указано (вблизи), все просто — подойдите вплотную к отключившемуся противнику и сделайте то, что требуется. А вот с дистанцией (издали) дело обстоит несколько сложнее; вы должны отстоять на противника примерно на две трети экрана (при слишком большом расстоянии добивание не сработает).



Salvo

Метание ножа	**F, DF, D + P**
Огнемет	**D, DF, F + P**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Супер	**D, DF, F + K**
Добивание (вблизи)	**F, DF, D, DB, B + K**

Chromax

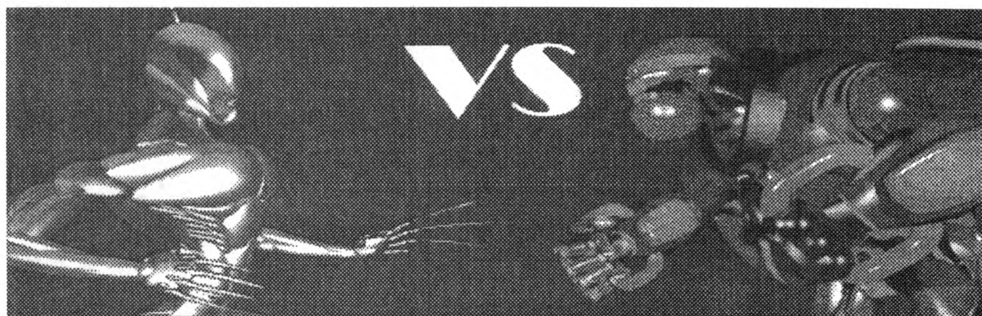
Низкий выстрел	**D, DF, F + P**
Метание головы	**B, B, B + P или держать B, P P P**
Рывок вперед	**F, F, F + K или держать F, K K K**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Супер	**D, D, D + K или держать D, K K K (управлять местом приземления!)**
Добивание (издали)	**B, B, F + P**

Crusher

Мясорубка	**D, DF, F + P**
Плевок кислотой	**B, B, B + K или держать B, KKK**
Низкий полет	**F, F + P**
Высокий полет	**D, D + P (в воздухе)**
Супер	**B, B, B, F, F + P**
Добивание (вблизи)	**D, DB, B + K**

Cyborg

Удар плечом	**B, B, F + K**
Апперкот	**D, DF, F + P**
Выстрел в воздухе	**F, F + P (в воздухе)**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Супер	**B, DB, D, DF, F + P**
Добивание (издали)	**F, DF, D, DB, B + P**



Deadlift

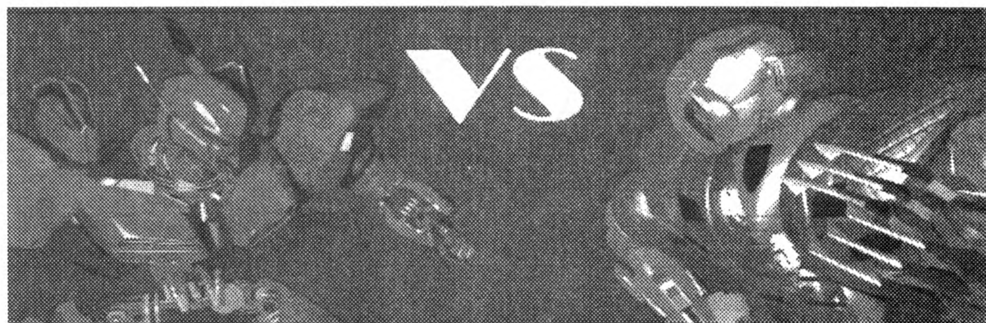
Телепортация	**F, F + K**
Выстрел	**D, DF, F + P**
Высокий разряд	**B, DB, D + P**
Низкий разряд	**D, DB, B + P**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Удар мечом	**B, B, F + P**
Супер	**F, DF, D, DB, B + P**
Добивание (вблизи)	**B, B, B + K**

Detain

Комбо из 3 ударов	**F, F + P**
Рывок вперед	**F, F, F**
Удар головой	**D, U + P**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Супер	**F, DF, D, DB, B + P**
Добивание (издали)	**B, DB, D, DF, F + K**

War

Вертушка	**D, U + P**
Воздушная вертушка	**D, D + P (в воздухе)**
Граната	**B, DB, D + P**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Удар ногой с переворотом	**D, DB, B + K**
Прыжок вперед	**F, F**
Прыжок назад	**B, B**
Энергетический рывок	**B, F + P**
Супер	**B, DB, D, DF, F + P**
Добивание (издали)	**B, F, B + K**



Suikwan

Выстрел	**D, DB, B + P**
Полет с мечом	**F, F + P**
Нападение с воздуха	**F, F + K (в воздухе)**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Супер	**F, F, F, F + P или держать P, F F F F**
Добивание (вблизи)	**F, DF, D, DB, B + P**

Griller

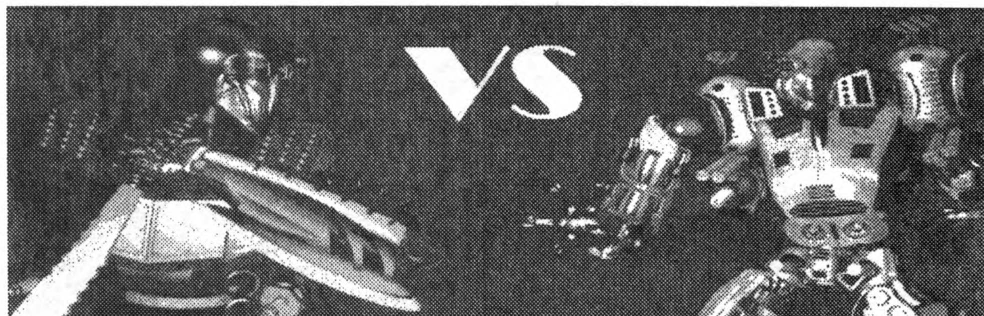
Удар по земле	**B, DB, D, DF, F + P**
Частые удары руками	**B, F, F + P**
Град ударов	**F, DF, D, DB, B + P**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Супер	**B, DB, D, DF, F + K**
Добивание (вблизи)	**F, F, F + P**

Mayhem

Удар сверху	**F, F + P**
Удар головой	**F, F + K**
Супер	**D, DB, D, DF, F + P**

Rook

Двойной удар	**D, DF, F + P**
Реактивный удар ногами	**D, DF, F + K**
Пикирование	**F, F + K (в воздухе)**
Выстрел	**D, DB, B + P**
Шквал ударов ногами	**K K K... (для быстрого удара ногой!)**
Реактивный полет	**B, держать B**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Супер	**B, DB, D, DF, F + P**
Добивание (издали)	**F, F, F + P или держать P, F F F**



Lockjaw

Бросок	**B, DB, D, DF, F + K**
Ракетный залп	**D, DB, B + P**
Ракетный залп в полете	**F, F + P (в воздухе)**
Апперкот	**D, DF, F + K**
Супер	**B, DB, D, DF, F + P**
Добивание (издали)	**B, B, F + P**

Loader

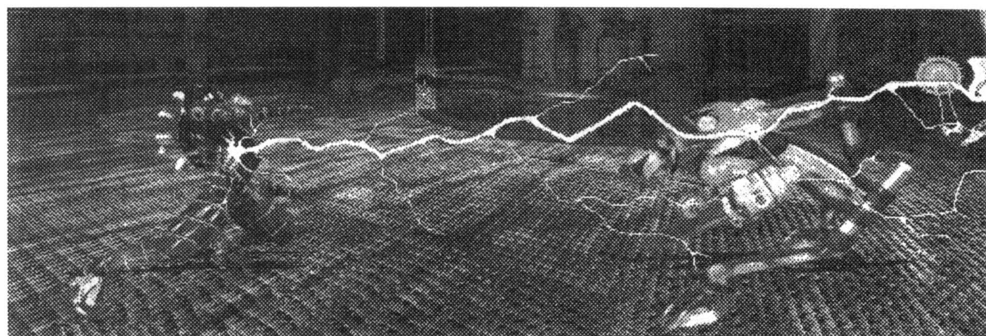
Молния	**F, F, D + P**
Апперкот	**D, U + P**
Шипы	**D, DF, F + P**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Супер	**F, DF, D, DB, B + P**
Добивание (издали)	**F, DF, D, DB, B + K**

Prime-8

Удар по земле	**D, D, D + P или держать D, P P P**
Напрыгивание	**D, DF, F + P**
Атака с вращением	**D, U + K**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Супер	**D, B, D, B + K**
Добивание (вблизи)	**F, F, F, F, F, F + P**

Assault

Реактивный полет	**B, B**
Шквал ударов ногами	**K K K... (для быстрого удара ногой!)**
Удар с разворота	**D, DF, F + P**
Реактивный удар ногой	**D, DF, F + K**
Выстрел	**D, DB, B + P**
Удар ногой в полете	**F, F + K (в воздухе)**
Добивание	**F, DF, B, DB, B + P**



Steppenwolf

Пушка	**D, DF, F + P**
Рывок	**F, F, F**
Бомбардировка	**D, DB, B + P**
Апперкот	**DF + P**
Залп	**B, B, B + P или держать B, P P P**
Напрыгивание	**F, F + K**
Пикирование	**D, D + K (в воздухе)**
Супер	**F, DF, D, DB, B + P**
Добивание (вблизи)	**F, DF, D, DB, B + K**

Insane

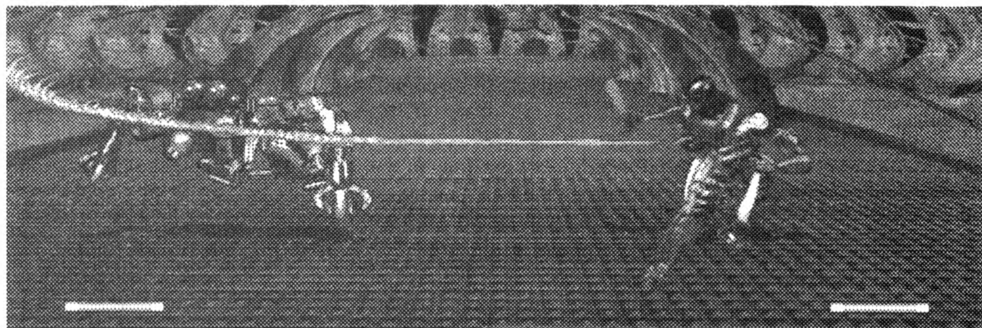
Удары битами	**D, DF, F + K**
Средний выстрел	**D, DF, F + P**
Низкий выстрел	**D, DB, B + K**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Супер	**F, DF, D, DB, B + P**
Добивание (издали)	**B, B, B + P**

Vandal

Пила	**D, DF, F + P**
Полет	**F, F + K (в воздухе)**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Супер	**B, DB, D, DF,F + P**
Добивание (вблизи)	**B, DB, D, DF, F + P**

Anil-8

Выстрел	**D, DF, F + P (в воздухе)**
Удар ногой в полете	**F, F + K (в воздухе)**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Добивание	**D, D, B + P**



V1-Hyper

Удар ногами	**B, B + K**
Выстрел	**D, DF, F + P**
Удар хлыстом	**D, DB, B + P**
Нижний удар хлыстом	**F, DF, D + P**
Прыжок вперед	**F, F, F**
Супер	**B, DB, D, DF, F + P**
Добивание	**B, B, B + P**

Vitriol

Рывок	**F, F, F**
Пушка	**D, DF, F + P**
Апперкот	**DF + P**
Пикирование	**D, D + K (в воздухе)**
Напрыгивание	**F, F + K**
Супер	**F, DF, D, DB, B + P**
Добивание (издали)	**D, DB, B + K**

Supervisor

Лезвие	**D, DF, F + P**
Вертикальный разрез	**D, DB, B + P**
Двойной разрез	**D, DB, B + K**
Вертикальный разрез	**D, DB, B + P**
Супер	**D, D, D + K или держать K, D, D, D**

Necroborg

Удар в полете	**D, U + P**
Молния	**B, B, B + P или держать B, P P P**
Подсечка	**B, DB, D + K**
Супер	**F, DF, D, DB, B + K**
Добивание (издали)	**B, DB, D, DF, F + K**

Маленькие хитрости

Казалось бы, бойцов в игре предостаточно — Rise of the Robots-2 и так не имеет себе равных по широте выбора. Но оказывается, кроме видимых бойцов, имеются еще и скрытые!

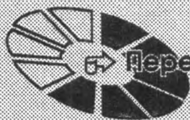
Во время выбора бойца установите курсор на Loader и быстро нажмите следующие клавиши со стрелками вправо, вправо, вправо, вверх, вверх, вниз, влево, влево, вниз, вниз. В нижней части экрана появляется еще один, скрытый робот — Vitriol.

Но и это еще не все! После того как вы проделаете описанный выше фокус, выйдите в DOS и загрузите в своем любимом редакторе файл ACCLAIM\RISE2\rise2.cfg. Найдите в конце файла байт 80 (hex) и исправьте его на 8F (hex) — и вы сможете играть еще несколькими скрытыми бойцами, кроме Vitriol!

Рейтинг

Игровой интерес


Играть впервые **8**


Переигрывать **6**


Игра с партнером **10**

Исполнение

	Графика	10
	Звук	10
	Управление	8
	Оригинальность	5
	Сюжет/Концепция	7
	Жестокость	6


10 Общая оценка

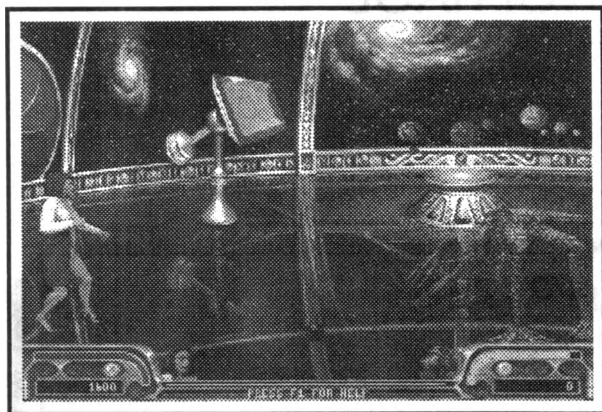
Ксенофаг

Информация

Год выпуска	1996
Распространитель	Apogee
Разработчик	Argo Games
Категория	Единоборство
Минимальные требования	486 dx 33; 8 Мб
Желательно	Pentium 75; 16 Мб; FAST VIDEO; 
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Lo Res; Hi Res
Размер	CD; zip 17.6 Мб
Количество игроков	1-2 чел.
Игра с партнерами	
Управление	  

Единоборства хлынули на PC потоком, который выглядит прямо-таки нескончаемым. Поток этот весьма неоднороден — шедевры, вызывающие тихие стоны восторга, соседствуют с играми... ну, скажем, довольно посредственными. Не подумайте только, что Xenophage относится ко второй категории! Ведь в нашей энциклопедии внимание уделяется только лучшим играм (если кто не верит — может прочитать на обложке). В общем, Xenophage занимает свою нишу где-то выше среднего уровня, хотя на звание бестселлера игра вряд ли потянет.

На этот раз смертельный турнир устроен древней галактической расой, которой за многие миллионы лет существования успели надоесть все мыслимые и немыслимые развлечения (фантастика, конечно; ну, телевизор или футбол надоесть могут, а вот компьютерные игры — ни за что!). Не находя ничего занимательного в своей собственной расе, эти существа, приблизившиеся к бессмертию, ищут развлечения в других биологических видах. Они похищают представителей нескольких цивилизаций и стравливают их между собой в гладиаторских боях. Горе



побежденному — его планета немедленно разносится на кусочки! Победителю турнира предоставляется почетное право сразиться с великими чемпионами расы хозяев турнира и умереть от их руки. История, в общем, невеселая. Утешает в ней только то, что сюжет никогда не был сильной стороной игр с единоборствами и существует он только для того, чтобы хоть как-то объяснить, зачем бойцы так увлеченно лупят друг друга кулаками, щупальцами и клешнями.

Да стоит ли подробно останавливаться на сюжете и прочих второстепенных подробностях? Для любой игры с единоборствами немедленно возникает вопрос, а что в ней нового по сравнению с тем, что уже существовало раньше?

Xenophage, без всякого сомнения, заслуживает похвал сразу по нескольким пунктам. Бросаются в глаза прямо-таки гигантские фигуры бойцов — они занимают почти весь экран. Впрочем, следует уточнить — при максимальном сближении! Когда бойцы расходятся, камера автоматически «отъезжает назад», чтобы бойцы по-прежнему оставались на экране и не уходили из кадра.

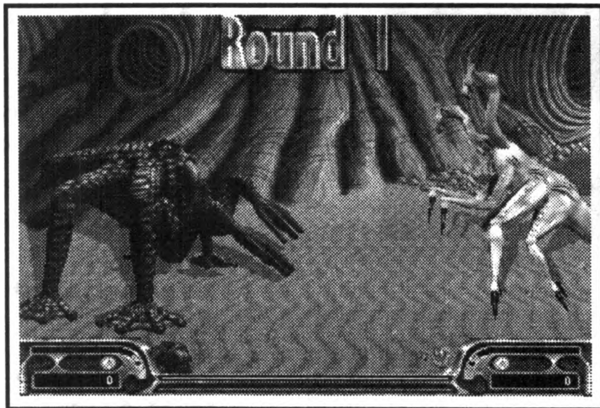
Следующая особенность Xenophage — это внешний вид самих бойцов. Если не считать вполне гуманоидных Ника и Селены, представителей Земли, то все прочие бойцы являются плодом чьего-то извращенного воображения. Например, давайте взглянем на бойца по кличке Рот — это действительно голова на ножках с большой пастью и крошечными красными глазками. Или другой персонаж — Червь, серо-голубая тварь из четырех червеобразных отростков и головой с мощными клешнями.

Наконец, Xenophage явно испытал на себе влияние Mortal Kombat с его знаменитыми добиваниями-fatality. Помимо обычных приемов, у каждого бойца имеется и несколько специальных:

воскрешение — ничего не поделаешь, вам наверняка суждено проиграть довольно много поединков. Выполнение «воскрешения» откроет у вашего бойца второе дыхание — он встанет с земли и продолжит поединок (правда, с минимумом здоровья).

добивание (Meat) — выполняется, когда в конце поединка у противника осталось совсем мало здоровья. На экране происходит что-нибудь особенно мрачное и жестокое, в духе Mortal Kombat. Родители, уберите детишек от мониторов!

унижение — даже после окончания поединка и окончательной победы можно немного попинать покойного противника, слегка попрыгать на бездыханном теле или «оттянуться» как-то иначе. Создатели игры поясняют, что эта возможность «предназначена… для садистски настроенных игроков». Как говорится, оставляем без комментариев.



Если же говорить о недостатках игры, то Xenophage в первую очередь страдает от неестественности движений. Для человека, плохо разбирающегося в играх этого класса, может, и сойдет, но все-таки хотелось бы чего-то более реалистичного.

Управление

В описании используются следующие сокращения:

A	назад (away)
T	вперед (towards)
D	вниз (down)
U	вверх (up)
DA	вниз/назад
P	любой удар рукой (punch)
K	любой удар ногой (kick)
WP	слабый удар рукой (weak punch)
WK	слабый удар ногой (weak kick)



Рот / Mouth

Рот напоминает большую синюю голову с крошечными красными глазками. Эта голова разгуливает на четырех коротеньких ножках, да еще две конечности имеются спереди. Рот происходит из расы, занимавшейся изучением глубин космоса. Остерегайтесь его сильных рук и мощной атаки в прыжке!

Выстрел	**A,DA,D+P**
Атака в прыжке	**U,D+K**
Удар в землю	**WK(или WP),A+SP**
Meat	**D,DT,T-Punch**
Воскрешение	**Все направления по часовой стрелке**



Ник / Nick

Хотя Ник мирно жил в избушке у водопада, он неплохо тренирован в боевых искусствах. Он особенно силен в ударах ногами и может при случае воспользоваться силовым полем.

Силовое поле	**D,DA,A+P**
Удар вверх	**UT(или UA)+P**
Колесо	**A,T+K**
Сильный удар рукой вверх	**WK,A+SP**
Комбинация	**WK,A+SP,U+P**
Meat	**D,DA,A+SK**
Воскрешение	**Все направления по часовой стрелке**



Жаба / Toad

Жаба — воинственная тварь, напоминающая рептилию с громадными зубами и шипастым хвостом. Происходит из болотистого мира, покрытого чахлой растительностью. Обращайте особое внимание на удары хвостом!

Быстрая атака	**A,T+P**
Выстрелы	**A,DA,D+P**
Удар хвостом	**D,DT,T+P**
Бросок хвостом	**WK,A+SP**
Meat	**D,DT,T+K**



Нетопырь / Bat

Красное, отдаленно гуманоидное существо, которое умеет летать и крутиться в воздухе. Происходит с темной планеты с влажным климатом, покрытой сетью подземных пещер. Нетопырь может уворачиваться от ударов, попросту взлетая в воздух. Как и свой прототип из земной фауны, Нетопырь при случае постарается напиться вашей крови.

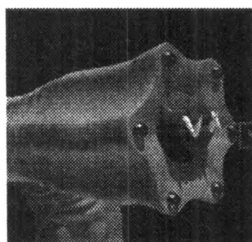
Вращение	**D,DT,T+P**
Удар клювом с вращением	**A,T+P**
Полет	**держать U+(UT или UA)+P (часто)**
Удар клювом в полете	**U+SP**
Удар с разворотом	**D,DA,A+SK**
Головой об землю	**P или K рядом с врагом, затем T,A+SP**
Meat	**U,T+P**
Воскрешение	**Все направления по часовой стрелке**



Шип / Spike

Желтый, паукообразный Шип — один из самых опасных бойцов. Его плевки зеленым ядом причиняют противникам множество хлопот. Как и Нетопырь, Шип умеет сосать кровь своих жертв.

Верхний плевок	**D,DT,T+P**
Нижний плевок	**A,DA,D+P**
Хвост	**K рядом с врагом, (быстро) T,A+K**
Meat	**D,DT,T+K**
Воскрешение	**Все направления по часовой стрелке**



Червь / Worm

Серо-синее существо с тремя конечностями для передвижения и четвертой, которой он пользуется как головой со жвалами. Червь родился в лаборатории, где были собраны различные образцы инопланетной жизни.

Атака в прыжке	**A,T+K**
Удар вверх	**UT(или UA)+SP**
Быстрый удар с разворотом	**WK(или WP),A+SP**
Meat	**D,DT,T+K**

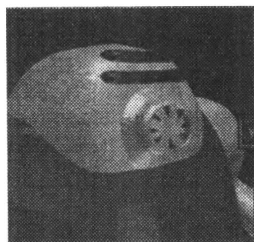


Селена / Selena

Второй из представителей Земли. Превосходно дерется ногами и умеет превращать свою психокинетическую энергию в стрелы!

Стрела	**D,DT,T+P**
Удар ногой с разворотом	**A,T+K**
Удар из стойки на руках	**U+K (нажмите U, чтобы Селена прыгнула, и продолжайте держать; когда она коснется земли, нажимайте K, не отпуская U)**
Быстрый прыжок	**WK(или WP),A+SK**
Meat	**D,DT,T+K**
Воскрешение	**Все направления по часовой стрелке**





Каракатица / Squid

Громадная оранжево-коричневая тварь с длинными щупальцами и круглым ртом, как у миноги. Размеры и сила, а также скверная привычка прыгать на голову соперника делают ее крайне опасным бойцом.

Двойное силовое поле	**D,DA,A+K**
Атака в прыжке	**U,D+P**
Удар через экран	**WK(или WP),A+SP**
Meat	**D,DA,A+SP**

Маленькие хитрости

Во время поединка можно ввести с клавиатуры слово STAIN — и тогда кровь, которая обильно проливается обоими соперниками, будет оставаться на земле на весь оставшийся бой. Кроме того, можно попробовать отредактировать в файле XPR.INI параметр BloodVolume и присвоить ему значение 499998 — при ударах бойцы будут извергать прямо-таки целые фонтаны крови!

Рейтинг

Игровой интерес







Исполнение

Графика	8
Звук	8
Управление	8
Оригинальность	6
Сюжет/Концепция	6
Жестокость	8

Общая оценка 8

PRAY FOR DEATH

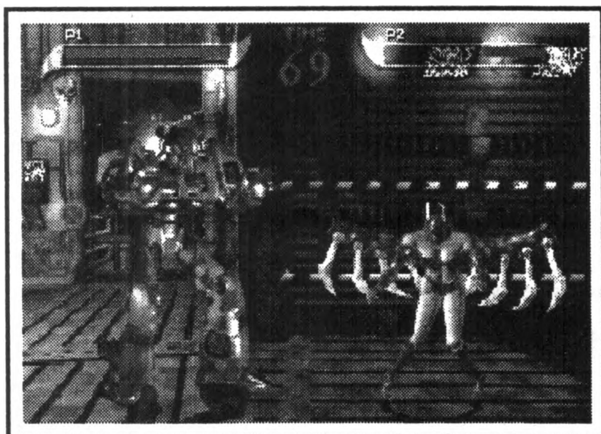
Мольба о смерти

Информация

Год выпуска	1996
Распространитель	Virgin
Разработчик	Light Shock Software
Категория	Единоборство
Минимальные требования	486 dx2 66, 8 Мб, CDROM 2x
Желательно	Pentium 75, 8 Мб, FAST VIDEO
Операционная система	MS DOS
Поддерживаемая графика	Lo Res
Размер	CD, 120 Мб, zip 85 Мб
Количество игроков	1-2 чел.
Игра с партнерами	
Управление	

Любители и знатоки видео, возможно, припомнят фильм с таким названием — довольно заурядный боевичок об американских похождениях тихого японца, который оказывается «ниндзя в законе» и громит обидевшую его местную мафию. Однако для них игра окажется в некотором роде сюрпризом — ни ниндзя, ни мафии в ней нет и в помине. Вместо этого здесь собралась весьма пестрая и разношерстная компания лучших бойцов всех времен и рас. Они воскресли из мертвых только для того, чтобы в ходе кровавой «разборки» выяснить, кто же из них все-таки заслуживает звания «самого крутого».

Pray for Death вряд ли можно отнести к абсолютным лидерам жанра единоборств, но в определенной оригинальности этой игре, бесспорно, не откажешь — особенно это относится к колоритным личностям бойцов, среди которых встречаются даже павший ангел и Ктулу из лавкрафтовских книжек-«ужастиков».



Если кого-то заинтересует завязка сюжета (с чего это вдруг передрались покойники?), то в двух словах дело обстоит примерно так. Князь Тьмы ни с того, ни с сего заскучал и решил немного скрасить свое однообразное существование. Он разослал личные приглашения на турнир душам всех лучших бойцов и предложил им сражаться между собой. Приз велик — победитель получает право вернуться в мир живых. А чтобы добавить зрелищу пикантности, он пообещал устроить проигравшим такую жизнь (если можно назвать таковой загробное существование), что они будут молить о смерти. Отсюда, стало быть, и пошло название игры.

В описании приемов использованы следующие обозначения:

D	вниз (Down)
U	вверх (Up)
B	назад (Back)
F	вперед (Forward)
SP	Быстрый удар рукой (Speed Punch)
HP	Сильный удар рукой (Hard Punch)
SK	Быстрый удар ногой (Speed Kick)
HK	Сильный удар ногой (Hard Kick)

Общие приемы для всех бойцов:

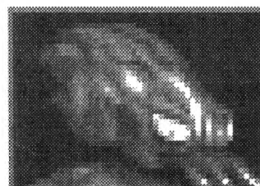
SP+HP	Третий удар рукой
D-SP+HP	Суперапперкот
SK+HK	Третий удар ногой
D-SK+HK	Подкат
F-F	Быстрое перемещение вперед
B-B	Быстрое перемещение назад



Анубис/Anubi

Древнеегипетский бог с головой шакала. Позвольте, но что он делает в компании покойников, разве боги умирают? Оказывается, умирают — когда в них перестают верить. Анубис умер вместе со своими последними почитателями, но надеется вернуться в мир и наглядно показать людям, в КОГО из богов все-таки следует верить.

Выстрел	**B-D-F + SP**
Медитативная атака	**F-D-B + SP**
Телепортация	**F-D-F + SP**
Силовой удар ногой	**B-D-F + HK**
Двойной удар ногой с разворота	**F-D-F + HK**
Двойной удар ногой в прыжке	**D-F + HK**
Комбо «Загадка Сфинкса»	**B-D-F + HP**



Ктулу/Cthulu

Один из «Великих Древних», любимый персонаж американского писателя Лавкрафта. Пришел из другого измерения, в котором когда-то была основана цивилизация Атлантиды. Почитался как бог на всей Пангее вплоть до падения Атлантиды. Легенды о Ктулу живы и сегодня — память о нем хранят тайные секты, целью которых является разрушение мира. Ктулу надеется победить в турнире, чтобы снова войти в наше измерение и на этот раз все-таки расправиться с ним.

Выстрел	**B-D-F + SP**
Похищение разума	**B-D-F + HP**
Двойной удар рукой	**F-D-F + HP**
Удар ногой в прыжке	**D-F + HP**
Невидимость	**F-D + HK**
Комбо «Удушающие щупальца»	**F-D-B + SK**



Пантера/Pantera

Весьма популярная танцовщица, страдавшая редкой и оригинальной формой шизофрении, отягощенной манией убийства. Во время последнего выступления в клубе прикончила 15 человек и была убита прибывшей полицией. Победа в турнире позволит ей убивать снова.

Ножи	**B-D-F +HP**
Выстрел	**B-D-F +SP**
Атака когтями	**B-F + SP**
Защита когтями	**D-F + HK**
Двойной удар	**D-F-D-F+ SK**
Комбо «Мания»	**F-D-B + SP**



Джан Фан/Jan Fun

Мастер кун-фу, родился в Китае. Позднее переехал в США и открыл там школу кун-фу. Создал весьма оригинальный боевой стиль, для которого был характерен отказ от фиксированных положений и умение приспособиться к обстоятельствам. Умер в 1973 году при весьма загадочных обстоятельствах — впрочем, он надеется, что победа в турнире позволит ему снова обнять свою семью. Несомненно, вы уже догадались, кто послужил прототипом Джан Фана — конечно же, знаменитый Брюс Ли!

Выстрел	**B-D-F + SP**
Длинный удар рукой	**B-D-F + HP**
Тройной удар	**D-D-F + HK**
Фауст	**B-F + HP**
Комбо «Хвост дракона»	**B-D-F + SK**



Мальстрем/Maelstorm

Сэр Мальстрем, благородный рыцарь. Жил в период между XIII и XV веками в Валахии и прославился своими ратными подвигами. Мальстрем отверг идею христианства и стал приверженцем культа Некрономикона — «Книги мертвых». Сведения о нем достаточно противоречивы и нередко оказываются легендами — так, в одной из летописей сообщается, что в 1357 году он уничтожил собственную армию, полагая, что его могущество уже не нуждается в помощи простых смертных. Был убит турками в 1462 году; Мальстрему просто не повезло, турки тоже владели оккультными знаниями и читали «Некрономикон». В турнире надеется убить Ктулу и стать богом.

Выстрел	**B-D-F + SP**
Огненный удар	**B-F-B-F + HP**
Комбо «Древняя магия»	**F-D-B + SK**



Мурган/Murgan

Демон, один из приближенных Астарота и страж Врат Ада. Использовав служебное положение в личных целях — вызывал на бой души мертвых, обещая отпустить их в случае победы над ним. Впрочем, уйти от Мургана так никому и не удалось, у него в запасе было слишком много нечестных трюков и приемов. В итоге был изгнан из ада и пал в бою с Уриэлем. Мурган вступает в турнир, чтобы вернуть доверие Астарота и снова вернуться на теплое местечко у Врат Ада.

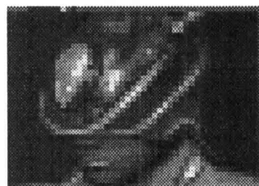
Удары руками	**D-F + HP**
Сила талисмана	**D-B + HK**
Красный грот	**D-F-B-F + HK**
Комбо «Гнев Астарота»	**D-F + HK**



Несущий боль/Painbringer

Боевой робот, построенный для проведения тренировок по рукопашному бою в спецвойсках армии США и обученный приемам лучших мировых мастеров боевого искусства. С первой из построенных моделей, Wardroid 001, произошла небольшая техническая неполадка — робот сошел со своего электронного ума, убил обучаемых солдат и провозгласил себя наивысшим достижением цивилизации. Он переименовал себя в «Несущего боль» и попытался собрать небольшую армию из подобных себе. Впрочем, все роботы были быстро отключены, и из этого ничего не получилось. «Несущий боль» присоединяется к турниру, чтобы победить Джан Фана, лучшего бойца в истории, и тем самым доказать превосходство машины над человеком.

Сильный выстрел	**B-D-F + HP**
Быстрый выстрел	**B-D-F + SP**
Удар ногой в прыжке	**D-F + HK**
Комбо «Громовой удар»	**F-D-B + SP**



Уриэль/Uriel

Падший ангел (вернее, ангелица). С одной стороны, ангелы вроде бы являются бесполыми, с другой — авторы игры тоже имеют право на свое мнение... Уриэль была изгнана из Рая вместе с Люцифером и его компанией, однако отказалась строить Ад и в наказание была сослана в самый темный его угол. Сражалась с Мурганом за свою свободу и с тех пор не находит себе покоя. В турнире надеется заслужить прощение.

Выстрел	**B-D-F + HP**
Удар ногой в прыжке	**F-B + HK**
Крылья	**D-F + HK**
Комбо «Апокалипсис»	**D-B + SK**



Вольфрих/Wolfrich

Викинг, любимец Одина. Был выбран для охраны ларца Одина, содержавшего магические секреты. Многие колдуны и волшебники пытались добраться до ларца, но были безжалостно убиты Вольфрихом. Однако молодой колдун по имени Зенобиус действовал менее прямолинейно и отравил глупого викинга, в результате чего заполучил вожделенный ларец и обрел невероятное могущество. В турнире Вольфрих надеется отомстить обидчику и снова заслужить доверие Одина.

Метание молота	**B-D-F + SP**
Суперподкат	**F-D-B + SK**
Атака молотом	**B-F + SP**
Комбо «Гром Тора»	**D-B-F + SK**



Зенобиус / Xenobius

Колдун, весьма неразборчивый в средствах — для получения новых магических артефактов не гнушался кражами и предательскими ударами в спину. Дошел до того, что пытался пересечь границу Мидгарда и войти в Асгард, обитель богов. Однако силы, заключенные в украденном ларце Одина, оказались слишком мощными для него — Зенобиус начал стареть на 10 лет каждую неделю и преждевременно состарился и умер в возрасте 22 лет. В турнире Зенобиус надеется убить Мальстрема и овладеть секретами «Некрономикона», чтобы все-таки выполнить свою мечту и стать бессмертным.

Сильный выстрел	**D-B-F + HP**
Быстрый выстрел	**D-B-F + SP**
Апперкот	**D-F-D-F + HP**
Круг	**B-F + SP**
Комбо «Ледяной ураган»	**F-D-B + SP**

Рейтинг

Игровой интерес



Играть впервые **6**



Переигрывать **5**



Игра с партнером **8**

Исполнение

Графика	**8**
Звук	**7**
Управление	**6**
Оригинальность	**5**
Сюжет/Концепция	**7**
Жестокость	**7**

7 Общая оценка

Коротко о любопытном

Microsoft и компьютерные игры

Совсем недавно фирмы-разработчики компьютерных игр могли вполне спокойно взирать на то, как громада Microsoft неумолимо вытесняет многие компании с насиженных мест. Многочисленные разработчики «малых приложений» типа электронных таблиц, коммуникационных программ и т. п. (и даже системного программного обеспечения — взять хотя бы Quarterdeck!) из-за экспансии Microsoft понесли немалые потери, а кто-то и вовсе разорился. Однако все эти события происходили словно в параллельном мире, а сама мысль об освоении игровой отрасли Microsoft никого не пугала и казалась совершенно нелепой. И действительно, достаточно было взглянуть на реальное положение дел и пересчитать игры, в название которых входит слово Microsoft. Серия Microsoft Flight Simulator? Да, весьма впечатляющий авиационный имитатор, но круг поклонников этой сугубо гражданской игры довольно узок — удовольствие от лихого уничтожения десятков МИГ'ов и СУ-27 оказывается как-то ближе и понятнее, чем самые реалистичные полеты на Боинге-747. Microsoft Golf? Вряд ли эта игра находится в первых рядах многочисленных вариантов компьютерного гольфа. Различные наборы игр (Entertainment Packs) для Windows? Это уж и вовсе не смешно, под Windows ни одна мало-мальски приличная игра не может работать по определению...

Однако в свете последних событий картина, кажется, постепенно изменяется, и неприятная (для фирм-разработчиков, разумеется!) перспектива реального выхода Microsoft на игровой рынок уже не представляется столь абсурдной. Немаловажную роль в этой перемене, конечно же, сыграл выход операционной системы Windows 95 и то внимание, которое было уделено разработке игр, вплоть до выхода специализированного Game SDK (Software Development Kit) — инструментария разработчика компьютерных игр под Windows 95. В основе Game SDK лежат библиотеки семейства DirectX, совмещающие удобный интерфейс с обилием возможностей и производительностью. Последнее в особенной мере относится к DirectDraw — библиотеке, ориентированной на работу с двумерной графикой. В настоящий момент существует свыше 150 игр, в которых используются библиотеки DirectX. За лето 1996 года количество таких игр превысит 400!

В июле вышла новая версия Game SDK; она будет называться DirectX 2 SDK, но, конечно же, самое интересное — это вовсе не смена названия. Помимо ряда улучшений, DirectX 2 будет включать и замечательное новшество, которое можно смело назвать революционным — библиотеку Direct3D, предназначенную для обсчета трехмерной графики.

Дело в том, что на сегодняшний день игры с трехмерной графикой пользуются у игроков громадным вниманием — достаточно припомнить пресловутую игру Quake, долгое время возглавлявшую хит-парады самых долгожданных игр этого года. А чего стоит огромная популярность Duke Nukem 3D, бестселлера первой половины 1996 года? Короче, интерес к трехмерным играм нисколько не падает, но никаких программных стандартов в этой области не существует — каждой фирме-разработчику приходится либо заново «изобретать велосипед» и с нуля писать весь код, занимающийся формированием трехмерных картинок, либо каким-то образом приобретать лицензионные права у других фирм, что является малореальным делом (каждый ревностно охраняет свое ноу-хау или заламывает за него такую сумму, что производство игры становится попросту невыгодным). Другой аспект проблемы заключается в том, что разработчики компьютерного «железа» постепенно начали осваивать выпуск аппаратных акселераторов трехмерной графики (например, карты 3D Blaster и Diamond Edge 3D). Дело вполне похвальное, но на эти акселераторы начисто отсутствуют какие-либо стандарты. Только представьте себе, какой хаос существовал бы на рынке звуковых карт, не будь на нем испытанного стандарта Sound Blaster! Direct3D помогает справиться с неразберихой — отныне любая игровая программа может работать с акселератором не непосредственно, а через стандартный программный интерфейс.

Наверное, у многих читателей возникает вполне естественное подозрение: а не обернется ли введение стандарта потерями производительности? Другими словами, не будут ли трехмерные игры, созданные с применением Direct3D, настолько медленными, что всякая охота играть попросту отпадет? Ведь пресловутая фирма id Software для реализации Quake все же предпочла пользоваться старой доброй DOS... Однако опасения, похоже, оказываются напрасными. Вспомним: работа над Quake началась очень давно, когда Direct3D еще не было и в помине. Что же касается дня сегодняшнего, то на лето запланирован выход Direct3D-версии Quake, а сам Джон Кармак, ведущий программист и технический директор id Software, выразился вполне определенно: «Direct3D является технологией, критически важной для быстрого распространения акселераторов трехмерной графики, а ее применение, по всей вероятности, предотвратит долгий период несовместимости и недоиспользования возможностей в эволюции SVGA».

В настоящее время свыше 80 фирм-производителей программных и аппаратных средств занимается разработками на основе Direct3D. ATI Technologies, Tseng Labs, Packard Bell, Creative Labs, Diamond Multimedia... полный список занял бы слишком много места — поверьте, в нем присутствует весь цвет фирм, занятых производством компьютерного «железа».

Однако разработки Microsoft отнюдь не ограничиваются инструментарием для того, чтобы кто-то мог с большим удобством создавать игры. Компания активно трудится над представлением на рынке игр под своей торговой маркой (справед-

ливости ради отметим, что почти все они создаются «третьими фирмами», а Microsoft выступает лишь в роли «паблишера»). Самые интересные из этих новинок и будут перечислены напоследок.

Age of Empires — игра скромно представлена как «победитель Warcraft 2» и является довольно впечатляющим примером жанра военной стратегии. Идеи Civilization сочетаются с динамикой в стиле Command & Conquer или Warcraft. Игроки начинают развитие своих империй в доисторическую эпоху, они строят и расширяют свой город и продвигаются вперед по исторической шкале, к новым временам и конкуренции с другими державами.

Deadly Tide — видеоаркада, в которой используется предварительно синтезированная графика. Игрок управляет подводной боевой субмариной и противостоит инопланетному вторжению (прямо-таки UFO-2!). В чем-то игра напоминает знаменитый Descent; хотя она не обладает той же абсолютной свободой действий и «катится по проложенным рельсам» на манер Cyberia, на этих «рельсах» игрок все же владеет достаточно широкими возможностями.

Hellbender — научно-фантастический авиационный имитатор. Подробности пока что держатся в секрете от публики. Обещана поддержка игры с несколькими участниками (числом до четырех) по Internet.

Monster Truck Madness — занятные гонки «грузовиков-монстров» (среди которых, например — «Снежный человек» и «Гробокопатель») по самым разнообразным трекам; асфальт сменяется грязью и даже водой. Классная графика вплоть до мельчайших подробностей, включая грязь, которая заляпывает ветровое стекло!

Новые старые игры

Продолжения, или, на американский манер, «сиквелы», получили широкое распространение в индустрии развлечений. Если не так давно продолжения создавались в основном для книг и фильмов, то теперь к этому списку прибавились и компьютерные игры. Стремление к производству сиквелов легко объяснимо: с одной стороны, производителям игр легче «раскрутить» игру под уже известным именем, а с другой стороны, тот, кто играл в «первую серию» удачной игры, как правило, или хочет узнать дальнейшую судьбу полюбившихся героев (антигероев, монстров, волшебной страны — ненужное зачеркнуть), или поиграть в новую версию, выжимающую максимум возможностей из недавно приобретенного (или обновленного) «железа».

Последние полтора года в мире компьютерных игр стали настоящей «эпохой продолжений», ведь обычно цикл разработки хорошей игры как раз занимает полтора-два года. А для того, чтобы объявленный почти сразу после выхода оригинальной игры «сиквел» не смотрелся ко времени своего появления слишком примитивно, процесс его подготовки не ограничивается простым изменением сюжета и графики. Создание продолжения компьютерной игры сегодня почти во всех случаях превращается в разработку нового продукта, использующего новый или значительно переработанный «engine» и связанного с предыдущим, или героями, или местом действия, или просто названием.

Origin

Признанным мастером продолжений, без сомнения, является Origin, причем делает это настолько активно и изобретательно, что вполне может заменить свой девиз «We create worlds» на «We create sequels». На сегодняшний день, кроме очередного Wing Commander (несмотря на то, что создатель первых серий этого великолепного сериала Крис Робертс не так давно ушел из Origin, права на серию и ее продолжения остались у этой фирмы) и Crusader: No Regret, на разных стадиях готовности находятся Privateer: the Darkening и несколько вариантов Ultima (Ultima 9, Ultima-on-line и таинственный проект под названием Underworld 3).

Название Privateer: the Darkening переводить пока бессмысленно, потому что его истинное значение будет понятно лишь с появлением самой игры, что должно произойти до конца этого года. Как и в предыдущей версии, героем является некий представитель «частного сектора», зарабатывающий себе на жизнь каперством — в основном торговлей и контрабандой, но не брезгующий и пиратством на космических торговых путях. В игру было включено довольно много видеофрагментов, весьма важных для развития сюжета и вместе с тем не загромождающих его, как это случилось с последними Wing Commander'ами. Кстати, несмотря на то, что действие происходит во время все той же войны с килратами, о ней в Darkening почти не вспоминают, ибо место действия Privateer 2 расположено очень далеко от театра военных действий, почти на противоположном краю Галактики. Полностью был переработан интерфейс, для создания которого продюсер проекта Эрин Робертс (брат Криса) привлек художников, не работавших ранее на индустрию игр. В результате получилось нечто такое, что действительно не имеет аналогов в игровом мире, но сильно напоминает Kai's Power tools. Сюжет стал гораздо более разветвленным, а процесс игры — «приближенным к реальности»: например, можно зарабатывать деньги, нанимая транспорты и посылая их под охраной нанятых же истребителей в нужные места, а самому сидеть на одной и той же планете и подсчитывать прибыль. Но кто захочет остаться в стороне от главных событий, ведь и бои в космосе стали куда интереснее: трехмерные модели кораблей, графика высокого разрешения, красивые взрывы, огромное (более 150) количество миссий. В целом, если верить рекламе, The Darkening будет одним из лучших продуктов зимы 1996 года в жанре «космических приключений».

К сожалению, многочисленным любителям Ultima придется ждать немного дольше: выход Ultima 9: Ascension планируется только в первой половине будущего года. Но это и не удивительно, ведь вместо прежней, заранее просчитанной анимации engine новой игры станет действительно трехмерным: весь мир, герои и предметы будут построены из огромного количества многоугольников с нанесенными на них текстурами. Поэтому во всем огромном мире новой игры окажется очень сложным найти повторяющие друг друга фрагменты, которыми были буквально «вымощены» игровые миры Ultima 2—8. И если во всех предыдущих версиях на мир можно было смотреть только под одним углом, то в Ascension такого ограничения не останется: «точку зрения» можно будет свободно вращать.

Герой сможет ездить верхом и летать на драконе (неизвестно только, научится ли наконец «воплощение семи добродетелей» плавать хотя бы немного лучше, чем утюг). Бои будут проходить в реальном времени, как в Pagan, но в целом аркадных элементов в игре будет гораздо меньше.

Ричард Гэрриот, более известный как Лорд Бритиш, рассчитывает этой игрой закрыть цикл, посвященный Британии, и перевести аватара «в новое измерение» (отсюда и название Ascension, что значит «восхождение» или даже «вознесение»). Все это выглядит очень заманчиво, но заставляет беспокоиться о сроках выхода игры, потому что на сегодняшний день закончена только та часть engine, которая отвечает за построение мира, а впереди еще отлаживание...

Другим любимым детищем Лорда Бритиша является Ultima-on-Line, внешне очень похожая на Pagan, но с некоторыми «небольшими» изменениями. Во-первых, разрешение экрана стало, наконец 640×480 а во-вторых, как следует из названия, игра превратилась в многопользовательскую, а доступ к игре эти многочисленные пользователи будут осуществлять через Интернет. Клиентский модуль игры (то есть та ее часть, что отвечает за создание красивых картинок на экране) будет поставляться на CD-ROM, так что игровой мир должен быть достаточно большим и профессионально разработанным. Правда, пока существует только бета-версия, в которую может одновременно играть «всего» 150 человек, но даже этого достаточно, чтобы представить себе масштаб проекта. Счастливые бета-тестеры уже надежно прописались в Британии, при этом одни обзавелись недвижимостью, другие подались в торговлю, некоторые отправились на охоту за чудовищами, а некоторые уже успели образовать (по своей инициативе) гильдию воров. Главным же преимуществом игры должен стать сюжет или, если быть до конца точным, обилие сюжетов, которые будут постоянно обновляться и меняться. Причем если некоторые сюжетные линии будут контролироваться и создаваться Origin — в том числе и самым Гэрриотом, — то остальные сюжетные ходы будут зависеть исключительно от поведения самих игроков. Об увлекательности игры можно судить хотя бы по тому, что лорд Бритиш сам любит появляться в виртуальной Британии собственной персоной или инкогнито, разумеется, в свободное время, не занятое работой над новыми проектами.

Пока этих проектов три: Ultima 10, Underworld 3 и новая многопользовательская система Ultima-on-Line I2, но по планам Origin одна из двух первых игр — или Ultima 10, или Underworld 3 — должна стать многопользовательской и, таким образом, полностью поглотить проект Ultima-on-Line 10. Можно только порадоваться за решение возродить Underworld и за настойчивое стремление Origin к созданию новых миров в Интернете.

Westwood Studios

Фирма Westwood Studios, сегодня известная прежде всего своими стратегическими играми, планирует к зиме выпустить достойного преемника Command & Conquer под названием Red Alert (что можно перевести и как «боевая тревога», и как «красная опасность»). Судя по всему, образ Советского Союза как опасного и

достойного противника надежно закрепился в умах западных разработчиков. Правда, Советский Союз в Red Alert — это далеко не нынешнее СНГ, а государство из альтернативной истории, в которой не было Гитлера, а Вторая мировая война началась гораздо позже, и противниками в ней стали те страны, которые в реальной истории были союзниками. Идеологическая начинка игры, впрочем, не особенно важна: ведь можно играть и за союзников, и за родное (пусть и альтернативное) государство. Разумеется, игра будет поддерживаться и по сети и по модему. SVGA графика, увеличенный размер карт, возможность редактирования поля боя, а также щедрость Westwood, включившей в поставку два лазерных диска, один из которых рекомендуется «одолжить своей любимой жертве» — все это уже дает игре высокий шанс на одно из первых мест в хит-парадах. Но, кроме того, в Red Alert предусмотрена возможность игры по Интернет, так что желающим обеспечить «красным» мировое господство будет предоставлена такая возможность.

Но многие помнят еще то время, когда Westwood лидировала и в производстве ролевых игр: сделанные для AD&D две первые серии Eye of the Beholder и полностью самостоятельная игра Lands of Lore надолго завоевали признание всех поклонников жанра. И не удивительно, что почти сразу же было объявлено о выходе продолжения Lands of Lore. Протомившись в ожидании этого события более трех лет, любители «ролевиков» получили наконец свой подарок. Правда, это пока не сама игра и даже не ее демо-версия, а довольно длинный пресс-релиз, в котором официально заявлено о том, что Lands of Lore II: Guardians of Destiny (или просто GoDs) выйдет этой осенью и будет «именно той игрой, которой так долго ждали».

Blizzard

Разумеется, и у любимой многими фирмы Blizzard тоже находится в работе новая стратегическая игра под названием Starcraft. Но так как работа над этим проектом длится уже около года, то из игры, внешне очень похожей на Warcraft-2 (настолько, что злые критики обозвали Starcraft «орками в космосе»), новое детище Blizzard превратилось в игру с совершенно новой графикой и новым интерфейсом, где ничто, кроме названия фирмы-разработчика, уже не напоминает Warcraft. Вместо привычного «вида сверху» игровое поле показано в аксонометрической проекции, футуристическая панель управления расположена внизу экрана, мультипликационная графика заменена заранее просчитанной трехмерной анимацией. Вместо двух рас стало три: земляне (наполовину шахтеры, наполовину космические мусорщики), зерги — биологическая цивилизация личинкообразных существ, обитающих в роях, и протоссы, древняя раса, наделенная паранормальными способностями. Разумеется, у каждой расы есть свои сильные и слабые стороны, и для каждой из них игра проходит по-своему. Все действие сконцентрировано на строительстве и обороне платформ, висящих в космическом пространстве. Особенно много внимания уделяется флотам враждующих сторон: например, в игре активно употребляются «дредноуты», корабли-матки, способные выпускать целые эскадрильи небольших, маневренных истребителей. Выход игры планируется на декабрь этого года.

Многочисленные соперники ID на рынке трехмерных игр не смогли оставить выход Quake без внимания: в конце этого года — начале следующего в продажу должны поступить многочисленные продолжения известных (и не очень) трехмерных стрелялок, из которых особенного внимания заслуживают Jedi Knigths от Lucas Arts и Shadow Warrior, созданный 3D Realms.

Lucas Arts

Jedi Knights (Рыцари Джедай) — это рассказ о том, как Кайл Каттарн (главное действующее лицо Dark Forces) решил податься в Джедай. Естественно, ему придется выбирать между темной и светлой стороной Силы, а мир, окружающий его, будет полностью трехмерным. Повторяется история с Doom и Dark Forces-1: несмотря на то, что id опередило Lucas Arts на несколько месяцев, игра, использующая лицензию «Звездных Войн», все-таки будет чрезвычайно популярна. Тем более, что по фантазии и изобретательности художники Lucas Arts не уступают своим коллегам из id. В «Джедаях» на полную мощность используются все элементы мифологии «Звездных Войн», которых не было в Dark Forces-1. Например, Каттарн сможет применить Силу, чтобы видеть в темноте, лечить свои раны и даже притягивать верную лучевую саблю (как Люк Скайволкер в фильме «Возвращение Джедая»). Добавьте сюда возможность игры по сети и модему —и станет ясно, что Lucas Arts вполне может начать 1997 год с очень хорошей игры.

3D Realms

3D Realms, создатели Duke 3D, пошли своим путем. Действуя по принципу «старый друг — лучше новых двух», они для создании своей новой стрелялки, Shadow Warrior (Воин-тень), взяли engine от Duke 3D, доработали ее и выжали из этой технологии все, на что она была способна. Мир Shadow Warrior, конечно же, не «действительно трехмерный», как в Quake, но благодаря хитроумному использованию «кирпичиков» или «секторов», из которых он построен, позволяет воспроизвести большинство трехмерных эффектов Quake — да так, что средний игрок и не заметит разницы. А то, что скорее всего заметит средний геймер, должно заставить его прирасти к стулу на несколько суток, ведь в мире «Воина-тени» возможно то, чего нельзя было в Duke. Например, здесь можно время от времени ездить на бульдозерах и танках, способных проламывать стены, валить деревья и давить (или расстреливать) врагов. Здесь есть и комнаты с потолком из балок, с которых главный герой может спокойно расстреливать бегающих внизу врагов. Или множество всяческих машин и механизмов, начиная от лодок и кончая подъемными кранами. Причем все это работает, делая игровой мир более реальным и доставляя массу удовольствия игроку. Изменились и враги. Если раньше они могли только ходить и летать, то теперь появились монстры, поджидающие жертву, уцепившись в укромном месте за стену, или существа, которых недостаточно убить один раз. Арсенал воина-тени пополнился самонаводящимися ракетами, липкими минами и «кровавым оружием», то есть сердцами и головами

убитых демонов. К сожалению, Shadow Warrior не запустится на 486 машине, да и вряд ли ниндзя, главный герой Shadow Warrior, сможет порадовать игрока чем-нибудь в стиле господина Ньюкема. (Как насчет бессмертного: «Пора бить морды и жевать жвачку, а у меня кончилась жвачка»?)

Bethesda

Для Bethesda Software 1996 год тоже должен быть удачным. Выпустив совсем недавно Daggerfall, «вторую главу» в сериале «Свитки древних» (The Elder Scrolls), эта фирма планирует выбросить на рынок еще один сиквел, использующий их трехмерную технологию с гордым названием X-engine: продолжение Terminator: the Future Shock. Продолжение, названное Skynet,сначала планировалось как расширение к Future Shock,позволяющее играть по сети и модему.

И надо отдать должное программистам Bethesda, которые долгое время работали над тем, чтобы не просто реанимировать терминатора, а вывести его на новый уровень. В игре используется доработанная версия X-engine (по терминологии разработчиков) оригинального Terminator, которая не только поддерживает высокое разрешение и многопользовательские режимы, но и добавляет массу нового к трехмерному миру оригинала. Например, удвоится количество полигонов, из которых составлены действующие лица Skynet, а к 20 (!) видам оружия, существующим в Future Shock,добавится специально разработанный для многопользовательских игр детектор движения. Многое было добавлено по принципу: «Если это смогли сделать в Quake (или в Duke 3D), то почему бы нам не сделать лучше?» На одном из уровней, к примеру, появилась подводная лодка, внешний вид и внутренние помещения которой смоделированы на основании чертежей атомохода типа «Лос-Анджелес». Вдохновившись разлетающимися головами, увиденными в Quake, разработчики пошли еще дальше: теперь можно не просто отстрелить голову у противника, но и поиграть ею в футбол (или в баскетбол — есть уровень, на котором именно для этой цели на стенке приделана баскетбольная корзина). Конечно, отношение к таким заимствованиям не может быть однозначным, но во всяком случае Skynet заслуживает того, чтобы любители «стрелялок» обратили на нее свое внимание.

Bullfrog

Одними из первых дав игрокам шанс поиграть за «плохих», разработчики Bullfrog все годы после выхода знаменитого Syndicate трудились над его продолжением. И вот результат: Sindycate Wars. После боевых действий и диверсий, которыми была посвящена первая игра, прошло несколько лет. Весь мир был наконец поделен между различными синдикатами и вроде бы наступило перемирие... но тут археологическая экспедиция, снаряженная одним из синдикатов, натыкается на инопланетную базу, где прекрасно сохранились образцы «чужой» технологии и, разумеется, оружия. Личный состав экспедиции, вдохновленный находкой, тут же создает Церковь Новой Эпохи, под знаменами которой и начинает войну со всеми синдикатами сразу. Смоделирована же эта религиозная

война с присущей Bullfrog изобретательностью и мастерством на основе технологии, использованной в Magic Carpet, и идей доброго старого Синдиката. Таким образом достигается высокая достоверность ландшафтов, зданий и световых эффектов, а кроме того, обеспечивается возможность свободно вращать игровое поле, так что теперь никто и ничто не сможет укрыться от взгляда игрока. Играть можно и за синдикат, и за Церковь Новой Эпохи, причем и та и другая сторона могут использовать достижения инопланетной науки и результаты собственных исследований, разумеется, направленных на совершенствование орудий массового уничтожения. Тех, кто играл в предыдущую версию, приятно удивит разнообразие арсенала, в котором, наряду со старыми знакомыми, появилось много нового оружия (любили повоевать наши инопланетные друзья), а также масштабные взрывы (оставляющие за собой громадные воронки) и вообще атмосфера жизнерадостной бойни, ничем не уступающая предыдущей версии.

Nova Logic

Технология Voxel Space, так удачно примененная Nova Logic в Comanche и Armored Fist, получила второе дыхание. На этот раз новый engine, названный Voxel Space-2, был положен в основу сразу трех игр, имитирующих боевую технику XXI века: симулятора суперистребителя F-22 Lightning, нового вертолета Comanche-3 и Armored Fist-2 — имитатора танка. Такое разнообразие само по себе говорит о широте возможностей новой технологии. Во-первых, все три игры используют графику высокого разрешения. Во-вторых, применена новая технология масштабирования ландшафта, построенного из «вокселей» (объемных пикселей), что снимает ограничение на «потолок» летающих машин и делает куда более реалистичным вид из танка. В отличие от предыдущей версии, все боевые машины полностью трехмерны. Вырос искусственный интеллект как врагов, так и «своих». Но неизменным осталось одно: относительная легкость управления и гораздо большее, чем в жизни, количество врагов на кубическую милю воксельного пространства, так что удовольствие от новой версии будет не меньшим, чем от предыдущей.

Кали: Сноповязалка из швейной машинки

Еще одним веским доводом в пользу Интернет служит Кали — эмулятор сети IPX, работающий через Интернет. Эта программа, демо-версию которой можно найти по адресу HTTP://WWW.AXXIS.COM/KALI или WWW, позволяет «обманывать» многие популярные игры, разработчики которых к досаде продвинутых геймеров в свое время не уделили должного внимания возможностям игры по Сети с большой буквы. Таким образом можно играть в Duke 3D, Warkraft, Descent, Big Red Racing, Command and Conquer и опять же в Quake. Однако большинство этих игр для обеспечения приемлемой скорости работы через Кали требует некоторых изменений. Например, для Warcraft-2 существует специальный patch-file под названием War2Kali. Но даже и от таких оптимизированных вариантов любимых игр стоит ожидать далеко не самого примерного поведения. Впрочем, попробовать может каждый, имея при этом в виду, что демо-версия Кали отличается от зарегистрированной тем, что работает только 15 минут.

Умельцев «переделывать швейные машинки» в последнее время развелось немало — одна из американских фирм разработала игровую консоль, основное назначение которой — обеспечить своим владельцам возможность играть в любимые аркадные игры через Интернет. Консоль лишена собственной клавиатуры, и набирать адрес желаемого сервера придется с помощью джойстика (примерно так же, как сейчас гордые победители аркад набирают свои имена в top ten). Так что скорее всего большинство игр 1997 года, вне зависимости от жанра, сложности и кровожадности, будет в той или иной мере использовать Интернет, пытаясь возродить на качественно новом уровне славные времена начальной поры развития компьютерных игр.

Лучшие игры последнего времени

Lemmings Paintball / Пайнтболл леммингов

Лемминги — мелкие грызуны, страдающие полным отсутствием инстинкта самосохранения, стали героями популярной серии игр, выпущенных фирмой Psygnosis. В этих играх вы должны были спасать леммингов (заблудившихся в трех соснах или просто бодро шагающих навстречу неминуемой гибели), используя многочисленные профессиональные навыки этих зверюшек. Лемминги умеют все — строить мосты, карабкаться по отвесным стенам, рыть туннели и многое, многое другое. Но вот умеют ли они играть в пайнтболл?

Прежде чем ответить на этот вопрос, давайте сначала уточним, что такое пайнтболл и как в него играют. Дословно «пайнтболл» переводится как красящий шарик или шарик с краской. Этими пачкающими шариками заряжаются специальные винтовки. Вооруженные такими винтовками люди выезжают в лес, разбиваются на две команды и начинают друг в друга стрелять. Для того чтобы не стирать потом одежду, не мучиться с зубными протезами и смотреть на мир невыбитыми глазами, участники игры облачаются в специальную экипировку, состоящую из специального костюма и защитной маски. Согласно легенде, игру эту придумали два друга фермер и брокер, поспорившие потом, у кого больше шансов выжить в лесу в обстановке максимально приближенной к боевой — у горожанина или у сельского жителя? Поскольку спорить можно было до бесконечности, они решили выяснить, кто из них прав, выехав в лес и вооружившись винтовками с самодельными шариками с краской. Победителем оказался фермер, противник не то что не подстрелил его, а вообще даже не нашел. Хотя пайнтболл и чисто западное изобретение, но, согласитесь, чем-то он похож на нашу «Зарницу».

Могут ли лемминги играть в подобную игру? Могут, оказывается. И у них это неплохо получается. Об этом мы узнаем уже из красочной заставки, посвященной поединку двух лемингов. Вы видите, как у одного из них сдают нервы и он бросает оружие, а безжалостный соперник стреляет в беднягу в упор. А сама игра представляет собой очень забавный гибрид Lemmings и Cannon Fodder (причем Cannon Fodder гораздо больше).

Один-единственный лемминг (а не целая толпа, как в предыдущих играх), действиями которого вы управляете, должен добраться до вражеского флага или нескольких флагов. Если на первых уровнях флаг находится у него под самым носом и вокруг нет ни единого врага, то, чтобы добраться до флага на последующих уровнях, отважному леммингу придется нажимать на кнопки, открывающие путь дальше, и блуждать в лабиринтах. Да и враги, в которых надо стрелять, постепенно начинают появляться, и количество их от уровня к уровню возрастает в геометрической прогрессии. Качественная графика, хорошая музыка, неплохой gameplay (игровой интерес) — поклонники сериала Lemmings явно не будут разочарованы. Не исключено — перед нами начало новой серии игр о приключениях этих забавных, хотя порой и излишне туповатых зверьков.

Albion / Альбион

Эта игра станет глотком чистой воды для всех поклонников ролевиков. Ее можно отнести не только к фэнтэзийной тематике, но в некотором смысле и к научной фантастике. Из красочной заставки мы узнаем, что герою игры снятся кошмары, вернее, не кошмары даже, а очень странные сны. Чтобы хоть как-то отвлечься от ночных переживаний, герой отправляется в межзвездное путешествие. Но в результате катастрофы оказывается на поверхности одной малоизученной планеты, населенной разумными существами. Теперь ему и его спутникам (вы, как всегда, руководите целой командой персонажей) предстоит долгое путешествие по дебрям незнакомой планеты.

По графике и общей концепции игра чем-то напоминает классический Dark Sun (вид сверху и немного сбоку, похожий набор команд). В игре слишком много затянутых поистине бесконечных диалогов, и вообще текста хватает с избытком. Может быть, это отпугнет тех, кто плохо знает английский, но вообще-то эти диалоги, наряду с графикой, создают атмосферу игры.

Dinotopia / Динотопия

Как это ни печально, но динозавры вымерли десятки миллионов лет назад. Леса больше не оглашает хищный рев тиранозавров, плезиозавры не лакомятся рыболовецкими траулерами, огромные диплодоки не пожирают водоросли в прибрежных водах. К счастью или к сожалению, мы не стали современниками этих исполинов. Палеонтологи выкапывают их скелеты, реконструируют их внешний облик, неустанно строят гипотезы относительно того, как они жили и отчего исчезли с лица нашей планеты. Тем не менее эти грозные гигантские звери заняли прочное место в литературе, кинематографе и компьютерных играх. Со времени выхода в свет «Затерянного мира» Конан Дойля создателям книг, фильмов, игрушек никак не дает покоя вопрос — что бы было, если бы динозавры в каком-нибудь отдаленном уголке нашей планеты тихо-мирно дожили до наших дней? Казалось бы, подобный незамысловатый сюжет почти за сто с лишним лет обыгран со всех мыслимых точек зрения, но все равно время от времени динозавры оживают. Так что пока рано хоронить этих доисторических зверюшек, они еще нас с вами переживут.

Dinotopia представляет собой очередное обращение к этому поистине вечному сюжету. Перед вами захватывающая приключенческая игра, действие которой разворачивается — где бы вы думали? Правильно, угадали — на отдаленном затерянном в просторах океана острове, населенном динозаврами.

Правда, динозавры в этой игре — отнюдь не тупые хищники и травоядные. Нет, они вполне разумные существа, мирно живущие бок о бок с людьми. Но вымершие ящеры — это вовсе не экзотические домашние животные. Они неплохо, безо всякого акцента говорят по-английски, умеют строить дома, играть на музыкальных инструментах, разбираются в механике и даже умеют вязать при помощи гигантских спиц.

Правда, сразу следует отметить, что мирными соседями стали в основном травоядные динозавры. О хищниках мы пока не располагаем никакой информацией, так как не прошли игру до конца. Но смело можно предположить, что в нужный момент они появятся на сцене.

Итак, герой игры в результате кораблекрушения попадает на остров динозавровой утопии. Кроме него, судя по всему, больше не спасся никто. Но герой бережно хранит фотографию своей возлюбленной, плывшей на этом же корабле. Его не покидает надежда, что девушка жива и затерялась в глубинах острова. И герой неустанно показывает помятую фотографию каждому встречному динозавру.

Тип графики в этой игре — изометрия (вид сверху и сбоку). Герои и окружающий их ландшафт прорисованы до мельчайших подробностей. Чисто внешне игра производит весьма приятное впечатление. Любители приключенческих игр найдут в Dinotopia все то, что так привлекает их в игрушках этого жанра: методичное обшаривание местности в поисках предметов, долгие размышления о том, как эти предметы рационально (или вообще хоть как-то) использовать, не лишенные остроумия диалоги с другими героями игры... Да и сюжет, при всей банальности выбранной темы, постоянно держит вас в напряжении.

Catfight / Кошачьи разборки

Название этой игры можно условно перевести как «Кошачьи разборки» и уже по этому названию легко определить, к какому жанру относится игра. Конечно же, перед вами еще одно единоборство. Последние месяцы уж слишком урожайны на подарки для поклонников компьютерного мордобоя. Чем же выделяется эта игра из длинного (и становящегося все длиннее) ряда себе подобных?

Ну, прежде всего, своими героями. Нет, не следует понимать название игры слишком уж буквально — персонажами Catfight стали отнюдь не кошки. Вам предстоит принять участие в жарких схватках между представителями слабого (или, как еще говорят — прекрасного) пола. Женщины ничуть не хуже мужиков могут бить друг друга ногами по морде (простите, по физиономии), швыряться файрболами, телепортироваться и т. п. Они превосходно владеют всем спектром приемов и спецвозможностей, свойственным играм-единоборствам. Вообще-то женщины становились героинями подобных игр и раньше — вспомним хотя бы Чун Ли из Street Fighter или Соню Блейд из Mortal Kombat. Но все-таки в единоборствах преобладали герои, а не героини. Что же представляет собой первая игра, целиком и полностью посвященная слабому полу? По графике она сильно напоминает знаменитый Mortal Kombat — героини представляют собой оцифрованное видеоизображение и дерутся на фоне оцифрованных фотографий высокого разрешения. Благодаря этому драматические события, разворачивающиеся на экране вашего монитора, выглядят на редкость убедительно — плавные и естественные движения, великолепные задние планы, среди которых вы можете найти, например, весьма качественную фотографию руин афинского Акрополя.

Немаловажный вопрос — за кого вам предстоит сражаться в этой игре, кто принимает участие в этом своеобразном турнире? Выбор достаточно богат — есть среди героинь и хрупкие миловидные девушки, и накачанные мужеподобные громилы, которые, если перефразировать Некрасова, «товарный поезд на ходу

остановят». Участницы представляют различные страны и континенты. Часть из них имеет весьма своеобразную внешность — например, при одном взгляде на представительниц негроидной расы сразу вспоминаются легенды о кровавом культе вуду, человеческих жертвоприношениях и каннибальских оргиях (во избежание обвинений в расизме следует отметить, что и некоторые белые персонажи игры выглядят не менее страхолюдно). Но и хрупкие красавицы вполне могут постоять за себя в схватках с грудами мышц.

В завершение можно сказать, что игра, как и многие новинки, сделана под Windows 95.

Bermuda Syndrome / Бермудский синдром

Помните, какое сильное впечатление производил в свое время Flashback? И дело было не только — и не столько — в превосходной по тем временам графике. Оригинальной была сама концепция игры — приятная смесь динамики и приключенческих игр. Вы могли бегать, прыгать и стрелять — и вместе с тем общаться с другими героями, собирать и правильно использовать многочисленные предметы, искать выход из совершенно безвыходных на первый взгляд ситуаций. Игры подобного рода с той поры встречались нечасто. А если встречались, то сразу становились событием — достаточно вспомнить такие хиты, как Another World, Black Thorne.

О популярности этих игр красноречиво свидетельствует тот факт, что их версии незамедлительно появлялись почти на всех современных платформах. Согласитесь, многим «адвенчурам» не хватает элементов динамики — вы никуда не торопитесь, у вас есть масса времени, чтобы решить, что вам делать дальше, ну а если в результате ваших необдуманных действий герой все-таки погиб, ничего страшного — вы начнете с того же места. Не менее очевидно, что многим бездумным «платформам» не хватает элементов «адвенчура» — лихорадочным нажиманием на кнопки может пресытиться кто угодно.

Bermuda Syndrome можно смело отнести к тем немногочисленным играм, которые потребуют от вас и умения думать, и быстроты реакции. Остров, затерянный в безграничных просторах океана. Остров, не знающий цивилизации, странный причудливый мир, населенный доисторическими чудовищами и дикарями. И в этом мире волею судьбы оказались вы — пилот разбившегося бомбардировщика. Помощи ждать неоткуда, и даже винтовка — не помощник при столкновении с грозными хищниками, которые должны были вымереть миллионы лет назад, или невообразимыми чудовищами, которые вообще не должны были существовать никогда.

Прежде всего бросается в глаза то, как великолепно сделана эта игра — даже привыкших ко всему геймеров качество графики слегка удивит. Тщательно прорисована каждая травинка, каждая чешуйка в шкуре динозавра и, кажется, даже каждая капля во многочисленных водопадах. Но мало того, что все великолепно прорисовано — герои игры еще и неплохо анимированы: динозавры разевают клыкастые пасти, птеродактили машут крыльями, сплетаются щупальца чудовищ,

главный герой бегает, карабкается по лианам, стреляет и перезаряжает оружие. Экзотический мир игры с первых секунд затянет вас с головой — непролазные джунгли, темные пещеры, неприступные скалы, опасности, подстерегающие на каждом шагу.

Еще больше вас удивит тот факт, что эта игра — отечественная. Издателя, разумеется, пришлось искать на Западе. Что ничуть не удивительно — в нашей стране производителям компьютерных игр опасность разбогатеть не грозит, так как такие понятия, как «авторские права», «интеллектуальная собственность» у нас относятся к области мифологии.

D

D — конвертация популярной игры для 3DO. Отец героини игры — главный хирург одного очень крупного госпиталя, периодически им овладевают силы тьмы, и тогда он уничтожает всех своих пациентов. Для того чтобы спасти отца, героиня отправляется в заброшенный особняк, где ей придется вплотную заняться решением различных головоломок и отгадыванием загадок. Все происходящее мы видим глазами главной героини, а ее действия, правильные или неправильные, комментируют красочные ролики. Сильное впечатление производят катающиеся по лестницам камни, выдвигающиеся из стен шипы, оживающие рыцарские доспехи и прочие неприятные сюрпризы, которые подстерегают вас на каждом шагу. Загадки и головоломки в игре попадаются непростые, причем раздумывать особенно некогда — время, отпущенное на прохождение игры, ограничено, и кто не успел, тот проиграл.

Эта игра, чем-то отдаленно напоминающая знаменитый Alone In The Dark, доставит вам по меньшей мере полтора часа непрерывного удовольствия — это при условии, что вы пройдете игру с ходу. В противном случае удовольствие грозит растянуться надолго.

Afterlife / Послежизнь

На протяжении всей своей истории человечество постоянно интересовалось тем, что ожидает его на следующем витке существования. Возрождаемся ли мы снова? Существует ли рай или ад? Споры бушевали в течение многих лет, однако сколько-нибудь убедительных доказательств жизни после смерти так и не появилось (и, наверное, в принципе не могло быть), так что загробное существование постепенно стало благодатной темой для творческих натур. Данте пишет «Божественную комедию», Мильтон — «Потерянный рай»... а фирма LucasArts Entertainment — выпускает игру под названием «Afterlife».

Надо сказать, попытка создателей Dark Forces и XWing выступить в новом амплуа оказалась весьма удачной, а концепция игры чрезвычайно оригинальна. Вы распоряжаетесь делами обоих ведомств — рая и ада. В обоих случаях приходится потрудиться, чтобы выполнить то, чего от вас ожидают. Верующие в реинкарнацию должны получить возможность вернуться на Землю и продолжить свое существование в новом физическом теле; те, которые плохо вели себя в

жизни, должны рассчитывать на соответствующее времяпрепровождение в аду. Праведников, разумеется, нужно всячески ублажать и радовать — если рай окажется недостаточно райским, они, чего доброго, могут объявить забастовку. Короче говоря, приходится делать примерно то же, что и в SimCity, только в воистину космических масштабах.

Чрезвычайно важно распространять зону своих владений. Те загадочные силы, которые поручили вам распоряжаться здесь всеми делами, отмечают хорошую работу выплатой неких небесных дотаций — и тогда можно присоединить к райско-адской зоне новый кусок территории. Впрочем, за плохую работу дотации неуклонно сокращаются.

Как уже говорилось, по некоторым показателям Afterlife напоминает SimCity. Например, души не могут просто расхаживать по неухоженной территории — им нужны дорожки, по которым они могли бы добраться до своих увеселений или наказаний. Дело, конечно же, не ограничивается простым выделением территории под рай или ад — вам приходится строить там различные «заведения» — прежде всего должны быть возведены ворота, по которым души смогут проникать в загробную жизнь. После этого можно заниматься подсобным хозяйством — например, построить служебные помещения для ангелов или чертей, в которых персонал сможет отдыхать и на досуге повышать свою квалификацию. Возможностей довольно много — скажем, можно даже незаметно проникнуть в мир живых и сделать его более «злым» или «добрым», чтобы увеличить приток душ в ту или иную часть хозяйства. Для борьбы с демографическими взрывами предназначено Чистилище, в котором души временно хранятся перед обработкой... и так далее.

Ни одна игра такого рода не была бы полной без катастроф, вносящих в размеренную деятельность элемент хаоса и случайности. Представьте себе, без катастроф и потрясений не обходятся даже рай или ад. Например, крайне неприятные последствия для ада могут произойти от Заморозков или появления там Райских птиц. Как и в большинстве других управленческих игр, вы получаете призы-бонусы за достижение определенных показателей в работе.

Непременными условиями для Afterlife должны быть раскрепощенный ум и чувство юмора — ведь это всего лишь игра! Остается только надеяться, что в жизни после смерти (если она существует) за нашими душами кто-нибудь будет присматривать не менее тщательно, чем мы делаем это в замечательной новой игре фирмы LucasArts Entertainment.

Speed Haste / Скоростная лихорадка

Гонки, пожалуй, один из самых популярных жанров — любителей прокатиться с ветерком хватает с избытком. И несмотря на то, что рынок, казалось бы, не просто насыщен, а перенасыщен, продолжают выходить все новые игры. Speed Haste, несомненно, порадует всех любителей жанра своим gameplay (попросту говоря, игровым интересом). Перед вами отнюдь не серьезный имитатор гоночного автомобиля наподобие Indycar или Formula 1. Управление в таких имитаторах лишь чуть менее сложно, чем в реальности — попробуйте, играя в первый раз, на полной скорости вписаться в крутой поворот. Ваша попытка будет смотреться

весьма эффектно, когда вы будете прокручивать replay. Никто не спорит, реализм — это хорошо, но и в этом также следует соблюдать меру, перебарщивать явно не стоит. Когда на поворотах не надо подтормаживать, когда не кончается горючее, когда ты просто мчишься на бешеной скорости, стремясь нагнать противника, когда полностью сосредоточиваешься на игре, а не на тонкостях управления — это тоже не так уж и плохо, скорее даже наоборот.

В этой игре вам предстоит сесть за руль как настоящих гоночных машин формулы, по своим техническим возможностям не уступающих винтомоторным самолетам, так и классических гоночных машин. Смотря что вам больше по душе. Часть машин имеет автоматическую коробку передач, часть — ручную. С управлением никаких сложностей не возникает — клавиш разумный минимум. Бешеная скорость, извилистые треки — от этой игры просто захватывает дух. Плавный быстрый трехмерный синтез — одно из немаловажных достоинств игры — воссоздает мало с чем сравнимый эффект присутствия. Ставку на трехмерный синтез делают многие разработчики гонок, но за качество графики приходится расплачиваться скоростью. Обычная ненавороченная четверка очень часто такие игры просто не вытягивает, ну а выбирать более низкое разрешение тоже не лучший выход — игра идет быстро, но графика становится слишком уж неказистой, теряется все очарование игры. Некоторые гонки вообще рассчитаны непонятно на какие машины — не иначе, как на Pentium Pro с 64 Mb оперативки. Speed Haste безо всяких проблем пойдет на самой обычной 486 DX2-66 безо всяких наворотов. Ничего сверхреволюционного в игре, конечно, нет, гонки как гонки, но сделано это очень хорошо.

Earthsiege-2 / Осада Земли-2

Продолжение известного сериала, впервые после древнего суперхита Mechwarrior подарившего миру замечательный имитатор для одного игрока, Metaltech: Earthsiege и чисто сетевое сражение на роботах, Metaltech: BattleDrome. Но игры, в свое время радовавшие поклонников жанра своим реализмом и качеством графики и казавшиеся непревзойденным шедевром, сегодня стремительно устаревают. ES-2 явно произведет на вас сильное впечатление. В режиме SVGA с изображением во весь экран окружающие вашу боевую машину ландшафты, строения и вражеские роботы выглядят более чем реалистично. Очень хороший трехмерный синтез, слегка неспешный, но всегда плавный, покачивание кабины в такт шагам бронированного исполина, добавленные новые возможности создают очень приятное впечатление от игры. Хотя в целом игра несколько послабее, чем Mechwarrior-2, но, безусловно, каждый фанат MW-2 просто обязан хотя бы посмотреть ее.

К сожалению, непонятно по какой причине эту игру сделали под Windows 95 (не иначе, как сам Билл Гейтс, страшный фанат боевых роботов), и нельзя сказать, что благодаря этому обстоятельству она идет очень хорошо. Под DOS, особенно на медленных машинах, она, несомненно, работала бы намного быстрее, но что поделаешь — мода есть мода.

Fire Fight / Огненный бой

Эта игра, несомненно, порадует всех любителей полетать и пострелять. Да, не удивляйтесь, перед вами еще один «шутер» (стрелялка). Но мы можем вас заверить, что вы не часто сталкивались с подобными «шутерами», или, вернее, «шутерами» с подобным уровнем графики. Боевая задача, стоящая перед вами, не претерпела кардинальных изменений — вы, как и в более старых играх этого жанра, бросаете вызов бесчисленным ордам врагов, а бесчисленные орды бросают вызов вам. Не правда ли, знакомая игровая концепция?

Но все дело в том, как выглядит ландшафт, над которым вам предстоит лететь, как выглядят вражеские военные базы, а как — сами враги, летающие и наземные. Можно долго сыпать громкими эпитетами, но они вам ничего не скажут, пока не увидите все сами.

Ландшафт, над которым летит ваш космический истребитель, почти полностью трехмерен (хотя тип графики — типичный для «шутеров» вид сверху) — глубоко внизу простирается еще несколько уровней поверхности — сплетения ветвей и лиан инопланетных лесов, горные пики, причудливые здания. И над всем этим великолепием парят многочисленные вражеские машины, не менее качественно прорисованные. Игра сделана под Windows 95 и использует встроенную в эту операционную систему графическую библиотеку Direct X, что и позволяет добиться столь впечатляющих результатов.

Но не только и не столько качество графики определяет успех игры. Если играть неинтересно, не спасут никакие графические «навороты». Игра чем-то напоминает известный «амижный» шутер Seek & Destroy — вы должны очистить от противника небольшую область, в которой вы можете передвигаться в любом направлении (а не только целеустремленно лететь вперед). Fire Fight отличает еще и захватывающий «геймплей» (игровой интерес), как и в каждом добротно сделанном «шутере». Стоит вам только подняться в небеса чужого мира и сбить первый вражеский истребитель, как вы забываете обо всем — вам остается только лишь уворачиваться от вражеских выстрелов и безжалостно разить противника.

Warwind / Ветер войны

Фирма SSI славится своими пошаговыми стратегиями. В этом жанре она создала настоящие шедевры (Panzer General, Ages of Rifles). Казалось бы, и дальше можно идти по проторенной колее, но совсем недавно эта фирма обратилась к совершенно новому для себя жанру — стратегиям в реальном времени. Хотя что в этом удивительного — после феноменального успеха таких суперхитов, как Warcraft и Comand & Conquer, стратегии в реальном времени ринулись выпускать и менее известные фирмы, нежели SSI.

В западных журналах игру называют не иначе, как Warcraft 2-Killer (Убийца Warcraft 2). Судя по всему, перед нами действительно убийца признанных хитов жанра, мы в этом более чем уверены. Действие игры происходит в очень странном, причудливом мире. Этот мир, при всей его внешней экзотичности (достаточно взглянуть на тщательно прорисованные боевые единицы, постройки и ландшаф-

ты, и вы по достоинству оцените буйную фантазию создателей игры), похож на наш собственный мир в главном — в нем не стихают войны. Уже долгие тысячелетия миром Йяваун правит раса Рун, создавшая великую Империю, которая подчинила своей власти расы Облинокс и Ягра. Облиноксов Руны используют в качестве солдат, Ягров — рабочей силы. И пока что контроль Империи не распространяется лишь на расу Шамма Ли — на первый взгляд, примитивный дикий народ, тем не менее весьма свободолюбивый и владеющий древними магическими секретами. Раса Рун использует в войне новейшие достижения технологии, Шамма Ли больше полагаются на древние заклинания. Скорее всего тысячелетняя война закончилась бы победой Империи, если бы не восстание Облиноксов и Ягров, которым слегка поднадоела вековая тирания. На планете вспыхивает Мировая война. На стороне Рун последние достижения науки, многочисленные, до зубов вооруженные армии, занимающие самые важные стратегические позиции. На подавление восстания Империя бросает свои лучшие силы, но на стороне восставших — осознание правоты собственного дела, хотя соотношение сил явно не в их пользу. Вы можете играть за любую из четырех враждующих рас. В этой игре сравнительно мало места отводится экономике. Зато куда больше внимания уделено непосредственно войне — чаще всего все постройки выстроены заранее, а ваша задача — удерживать то, что у вас имеется, и захватывать то, что принадлежит врагу.

Сражения фантастических, крайне уродливых созданий, крошащих друг друга из всех мыслимых видов оружия, выглядят весьма впечатляюще — все прорисовано до мельчайших деталей. Среди сражающихся в этой игре преобладают причудливые существа, похожие на червей, змей, жаб, ящериц и прочих пресмыкающихся. Некоторые из них настолько удачно нарисованы и анимированы, что становится просто не по себе. Особенно, когда вся эта компания, извиваясь, поблескивая чешуей или слизью, скользит по полю сражения и разит друг друга либо с помощью боевых заклинаний, либо — огнестрельного оружия. Все это выглядит крайне правдоподобно — например, когда червеобразный пулеметчик строчит из своего пулемета, его озаряют отсветы пламени. Не менее эффектно смотрится и захват или разрушение построек.

Конечно, у вас возникнут некоторые трудности, пока вы разберетесь, какие функции выполняет каждая из этих причудливых тварей (это все-таки не Warcraft, где сразу становится ясно, что пеоны рубят лес, а грунты размахивают мечом. С постройками, кстати, разобраться чуть проще — об их назначении красноречиво говорят названия). Но когда эти трудности останутся позади, вас уже трудно будет оторвать от жарких сражений, разгоревшихся на просторах далекого мира.

Bubble Bobble

Ветераны компьютерных игр на PC (или на Spectrum) наверняка помнят очаровательную старенькую игру под названием «Bubble Bobble», героями которой оказываются два симпатичных и веселых дракончика. Никакого насилия, все вполне благопристойно и на редкость занимательно. Недавно вышел римейк (то есть переделка) Bubble Bobble для времен развитого мультимедиа. Вряд ли игра при-

влечет новое поколение геймеров, для которых все игры начались с Doom, но поклонники наверняка найдутся. Интересно, кто больше будет играть в Bubble Bobble — старые игроки, охваченные ностальгией, или просто дети, для которых это не что иное, как яркая, веселая и чрезвычайно увлекательная игра?

Gene Wars / Генетические войны

Фирма Bullfrog, которая за первую половину года не выпустила ни одной игры, явно придерживается ленинского принципа «Лучше меньше, да лучше» — все новинки тщательно шлифуются и проверяются на игровой интерес. Осенью вышла давно разрекламированная игра Gene Wars (не спутайте с Gender Wars, это совершенно разные вещи!).

Широко бытует мнение, что если у людей отнять все оружие, то они начнут драться палками и камнями, пускать в ход кулаки и зубы. Оказывается, человек не одинок в своей страсти — одну далекую планету населяли четыре враждующие меж собой расы. На протяжении веков длились войны с применением все более совершенного и смертоносного оружия. Естественно, все закончилось бы полным взаимоистреблением всех четырех рас, если бы из глубин космоса не прилетели инопланетные миротворцы. Движимые отеческой заботой к не слишком разумным братьям по разуму, они частично уничтожили, а частично увезли с собой все оружие всех воюющих сторон. На планете стало скучно — воевать стало нечем. Но с исчезновением оружия никуда не делась застарелая, копившаяся веками ненависть. Палки и камни все-таки не слишком убедительный аргумент в споре. И вскоре было найдено новое средство ведения войны. Добрые пришельцы, заботясь о безвозвратно утерянной в войнах флоре и фауне, оставили на планете большое количество биомассы, чтобы местные жители могли вывести из нее замену исчезнувшим растениям и животным. Местные жители, естественно, подумали: «Что нам, делать больше нечего, кроме как разводить и выращивать цветочки? Лучше будем создавать орды клыкастых, шипастых, когтистых, кровожадных мутантов, и пусть эти мутанты пожирают наших врагов!» На случай возвращения инопланетных благодетелей всегда готова отмазка — «Само, мол, мутировало. Мы тут ни при чем, сами страдаем от этой напасти». Как и во всех стратегических играх, вам придется заниматься строительством промышленных объектов, генетических лабораторий. Вообще в вашем распоряжении в начале игры нет никаких солдат и никаких мутантов — только инженеры и генетики, руками которых вы должны создать условия для выведения полчищ уродливых монстров. И не забудьте — все происходит в реальном времени, ваши враги одновременно с вами решают те же проблемы, и если они окажутся быстрее — вам останется только посочувствовать.

Смотрится очень красиво, и притом играть в нее довольно интересно, хотя Gene Wars определенно рассчитана на интеллектуалов — те, кому не хватит терпения или сообразительности, вряд ли оценят игру.

Crusader: No Regret / Крестоносец: Без раскаяния

Игры, ставшие суперхитами, имеют склонность превращаться в сериалы — еще не успели утихнуть восторги, вызванные игрой, а уже появляется продолжение. Или восторги уже утихли, а продолжение все равно появляется. Crusader не стал исключением из общего правила — буквально только что появилось продолжение этой увлекательной игры.

На всякий случай напоминаем, что же представляет собой эта игра. Светлое тоталитарное будущее (будущее в компьютерных играх, как известно, бывает либо тоталитарное, либо постъядерное, либо наступившее вслед за экологической катастрофой) — власть над миром удерживает всемогущий Транснациональный Концерн WEC. Транснациональному Концерну нужно, чтобы люди работали, работали и еще раз работали, кто не работает — тот не ест, а кто совсем уж злостно не работает или работает спустя рукава, тот подлежит безжалостному уничтожению. Те, кому не нравятся мизерная зарплата, отсутствие отпусков и выходных дней, также подлежат ликвидации. Естественно, такая политика не могла не вызвать движения Сопротивления. Но силы слишком уж неравны — многочисленные террористические акты и прочие партизанские действия восставших не могут кардинально изменить ситуацию. К тому же методичным истреблением повстанцев и им сочувствующих занимается элитная гвардия WEC — сайленсоры, мастера массового уничтожения, убийцы, не ведающие сомнений и жалости, эсэсовцы недалекого будущего. Казалось бы, Сопротивление обречено. Но на сторону повстанцев переходит один из этих крутых парней — сайленсоров. Начальство подставило его, натравив на его отряд боевого робота. Боевой робот так и не пережил встречи с героем игры, а тот обиделся на родной Транснациональный Концерн и перешел на сторону Сопротивления. Теперь руководство повстанцев может вздохнуть спокойно: сайленсор — это настоящая машина смерти, способная уничтожить неограниченное количество врагов.

С военными базами и прочими военными объектами Концерна, расположенными на Земле, вы уже успешно разобрались в первой части.

Теперь лидеры Сопротивления подкинули вам новую работенку — вы должны отправиться на темную сторону Луны, где расположены шахты и заводы Концерна. Люди там работают в невероятно тяжелых условиях, а Концерну эти шахты приносят баснословные прибыли. Чтобы люди не мучились, а Концерн нес убытки, вам предстоит очистить эти объекты от людей и наиболее ценного оборудования. Вам предстоит убить всех, кого только можно убить, и взорвать все, что только можно взорвать.

Графически игра не претерпела особых изменений: тип графики весьма традиционен — «вид сверху и немного сбоку». Но вот само качество графики приятно поражает — высокое разрешение, все прорисовано до мельчайших деталей — видна чуть ли не каждая соринка на полу и чуть ли не каждая капелька крови. Графика во второй части не стала лучше. Но, с другой стороны, куда уж лучше — и так игра выжимает из железа компьютера почти все, на что оно способно, а выпускать игры, которые идут исключительно на Pentium Pro, пока что нецелесообразно.

Практически без изменений осталась и концепция игры — вам предстоит бродить из помещения в помещение, подбирать разнообразные предметы, искать ключи от запертых дверей, кнопки, приводящие в движение лифты, и т. п. Но, конечно же, в первую очередь вам придется убивать. Убивать всех без разбора — солдат Концерна, мирный персонал, всех, кто имел несчастье попасться вам на глаза. Убивать можно по-разному — лишь от одного ассортимента оружия, которым может пользоваться герой, просто разбегаются глаза. Кроме того, можно умерщвлять людей, наполняя помещения ядовитым газом, испепелять их, включая газовые факелы. К тому же совсем не обязательно убивать людей своими руками — время от времени вы можете взять на себя управление боевыми роботами. Сцены убийств прекрасно нарисованы, талантливо анимированы и озвучены. Сильное впечатление производят враги, превращенные вами в живые факелы — они мечутся из стороны в сторону, размахивают руками и жалобно пронзительно кричат — реальный человек, объятый пламенем, вел бы себя в точности так же.

Ну а что же все-таки изменилось в игре? Или это просто набор дополнительных миссий к Crusader? Появилось новое оружие, из которого вам придется убивать новых врагов. К тому же сами враги ведут себя несколько умнее — если вы помните, в первой части создатели позабыли наделить их инстинктом самосохранения. Теперь им куда больше хочется жить — они не идут бездумно и прямиком в пламя газовых факелов, расстреливают ползущие к ним спайдер-бомбы, иногда атакуют не в полный рост, а из-за угла. Более разумное поведение врагов делает игру более сложной, но вместе с тем и более интересной.

Jagged Alliance-2 / Зубастый альянс-2

Еще один суперхит обрел свое продолжение. Вам снова предстоит вербовать команду наемников и отправлять их на борьбу с террористами. И вам снова предстоит тщательно продумывать тактику кровопролитных схваток.

Jagged Alliance стал одной из самых удачных стратегических игр минувшего года. Суть игры достаточно проста — вы нанимали команду наемников, экипировали и вооружали их и отправляли очищать от террористов остров в Тихом океане. Бои ведутся в тактическом режиме — вы по очереди управляете каждым отдельным членом команды. Как только ваши подчиненные выполняли все ваши приказы (дошли куда нужно, выстрелили в кого нужно, открыли указанную вами дверь, взорвали намеченный дом и т. п.), наступал черед противника предпринимать ответные действия. Каждый герой обладал массой параметров — здоровьем, количеством энергии, которое тратится на движение, стрельбу, поднимание полезных предметов, а также широким спектром профессиональных навыков. Он умел стрелять, взрывать, открывать замки, оказывать первую медицинскую помощь раненым и т. п. При экипировке наемников вы учитывали не только то, что они держат в руках, но и содержимое карманов и рюкзаков.

Наемников вы вербовали, обращаясь к услугам некоей международной организации. Ассортимент предложенных вам специалистов поражал своим разнообразием — представители всех рас и народностей, специалисты по самым различным отраслям военного дела. Помимо всего прочего, каждый обладал еще и богатой

событиями биографией. Многие из них недолюбливали друг друга и не соглашались вступать в одну команду со своими недругами. Заработанные вами деньги вы могли тратить на вербовку новых, еще более профессиональных наемников, которые высоко оценивают свои услуги.

Эта концепция, не претерпев практически никаких изменений, перенесена и во вторую часть игры. Конечно, появились новые герои, новые виды оружия, да и враги тоже стали другими и ведут себя несколько иначе.

Тип графики — вид сверху и самую малость сбоку — тоже остался прежним. Но вот графика в игре стала заметно лучше — куда более детально прорисован ландшафт местности, на которой разгорятся жаркие стычки между вашими наемниками и врагами, более реалистично выглядит и смерть врагов или героев игры. Происходящие в игре события комментируют красочные трехмерные ролики. Даже если вы по каким-то причинам так и не поиграли в первую часть этой игры, будем надеяться, что ее продолжение привлечет ваше самое пристальное внимание.

H_2O

Эта игра, безусловно, порадует всех поклонников бессмертных Lemmings. Lemmings-killer ее назвать сложно, но вот к Lemmings-клонам она относится несомненно. Отчасти напоминает она и знаменитую The Incredible Machine. Ваша задача в этой игре — управляя действиями маленького летающего человечка (наподобие героев сказки Ганса Христиана Андерсена «Дюймовочка»), сделать так, чтобы жидкость из отверстия в верхней части экрана, минуя всяческие препятствия, стекла в нужное отверстие в нижней части экрана. Для этого вы можете пользоваться самыми разнообразными навыками героя игры (к тому же не забывайте — он ведь существо летающее и способен перемещаться по всему экрану). Вы можете бросать гранаты, строить водостоки, перекрывать потоки воды плотинами и т. д., и т. п. Конечно, с каждым уровнем задача, стоящая перед героем, ставится все менее и менее выполнимой. И все сложнее с ходу отыскать, а затем и претворить в жизнь простое и очевидное решение.

Steel Panthers-2 / Стальные пантеры-2

Steel Panthers смело можно назвать одной из лучших игр в жанре wargame. Ее привлекательность заключается в том, что, в отличие от традиционных игр этого жанра, в которых вам предоставляется возможность командовать целыми дивизиями, армиями и фронтами и выигрывать целые грандиозные битвы, а то и войны, в этой игре вы должны управлять отдельными боевыми единицами Второй мировой — танками, самолетами, орудиями, пулеметными расчетами — и выигрывать в обыкновенных боях, которые велись за деревеньки, мосты, городские кварталы, господствующие высоты. Во время войны такие бои разгорались чуть ли не каждый день. Радовал и реализм этой игры — перед вами была настоящая, учитывающая все мелочи и подробности имитация реального боя. Создатели игры уделили внимание практически всем мыслимым и немыслимым

модификациям серийно выпускавшейся воюющими сторонами бронетехники, тактической авиации, артиллерии и даже стрелкового оружия. Для тех, кто слабо ориентируется в истории техники, имелась встроенная энциклопедия по оружию, содержащая краткие, но емкие сведения обо всем, что ездит, летает, стреляет и взрывается в этой игре. Хотя создатели игры уделили самое пристальное внимание почти всем родам войск и всем видам оружия, главными героями стали именно танки. По сути дела игра посвящена именно танковым сражениям. Пехота, артиллерия и авиация играют хоть и важную, но все же второстепенную роль.

Огромное количество сценариев, долговременных военных кампаний, редактор, который позволял вам создать собственные поля сражений — все это надолго приковывало внимание к игре. Но неизбежно наступает момент, когда все мыслимые сражения в этой игре уже выиграны и пройдены даже дополнительные миссии, появившиеся совсем недавно. Не расстраивайтесь — не за горами выход продолжения этой замечательной игры.

Вторая часть будет посвящена уже современным сражениям. Минуло пять коротких лет после окончания Второй мировой, и пушечные залпы загрохотали в Корее. На полях сражений уже в качестве непримиримых врагов встретились старые ветераны: Т-34 и ИС-3, «шерманы» и «гранты». Приняли свой первый бой Т-54 и «першинги». Болванки противотанковых снарядов снова кромсали и плавили броню грозных боевых машин. Ну а затем последовали Вьетнам, многочисленные арабо-израильские конфликты, Афганистан, «Буря в Пустыне». Это не говоря уж о том, что на протяжении холодной войны вся Европа жила в страхе перед вероятным вторжением советских стальных армад. Ну а у нас были поводы опасаться аналогичных действий со стороны Северо-Атлантического блока. Игра охватывает промежуток времени с 1950 по 1991 год, вам придется принять самое активное участие как в реальных, так и в гипотетических танковых сражениях, которые разгорелись или могли разгореться на протяжении этих долгих, богатых событиями сорока лет. Вы можете играть за войска 21 страны, вести в бой практически все виды танков, принятых на вооружение в течение столь длительного срока. Полями сражений станут не только рисовые поля Кореи или вьетнамские джунгли, но и зеленые луга Европы. То, что так и не случилось в реальной жизни, уже произошло в этой игре — танковые колонны стран Варшавского Договора и НАТО устремились навстречу друг другу, сметая волной огня все на своем пути.

В западных игровых журналах эту игру называют «Steel Panthers в новых одеждах». Что же принципиально нового ждет вас в этой игре? Во-первых, интерфейс игры будет значительно упрощен — станет меньше иконок, и разобраться в игре смогут не только фанатики жанра, но и те, кому просто хочется поиграть. Во-вторых, весьма значительную роль будет играть тактическая авиация — напалм, боеприпасы объемного взрыва, кластерные бомбы, противотанковые ракеты — все это устремится к земле со штурмовиков, истребителей и вертолетов. В первой части вы могли засечь врага только визуально — в том случае, если он оказался в зоне прямой видимости, теперь же заметным подспорьем вам станут радары. Для того чтобы они не стали заметным подспорьем врагу, вы сможете применять антирадары, забивая помехами вражеские частоты. Кроме того, игра будет просто изобиловать кадрами кинохроники и красочными видеороликами, посвященными военной технике.

Syndicate Wars (Syndicate-2) / Войны синдикатов (Синдикат-2)

Вот и появилось наконец продолжение этой замечательной игры. Как легко догадаться из названия, концепция и сюжет игры заметных изменений не претерпели — вы снова должны управлять солдатами-киборгами одного из враждующих синдикатов. На всякий случай поподробнее напомним сюжет игры. В далеком будущем власть официальных правительств распространяется только в пределах кабинетов президентов и министров. Реальная власть принадлежит преступным синдикатам, контролирующим промышленность и экономику. Между синдикатами постоянно идут войны за раздел сфер влияния. Мирные переговоры не дают таких результатов, как удачно проведенный теракт или успешно выполненное заказное убийство. Но где же найти исполнителей для такой грязной работы, исполнителей, не раздумывающих о моральности или аморальности своих действий, работающих так же безотказно, как и оружие, которым они пользуются? Даже закоренелый профессиональный убийца способен просыпаться с криками по ночам, когда ему приснятся лица его жертв, а бессонница может отразиться и на результатах работы. Но вот искусственные солдаты-киборги — гибриды робота и человека — лишены подобных проблем. Они не задумываются над смыслом приказов — они их выполняют. Их даже и жестокими назвать нельзя — какая жестокость может быть у гранатомета или автомата Калашникова, не способных ни на какие эмоции и чувства?

В первой части вам предстояло взять на себя контроль за командой из четырех безжалостных киборгов и выполнять задания одного из не слишком пока влиятельных синдикатов, в упорной и кровавой борьбе с конкурентами отстаивающих место под солнцем. Вашими стараниями синдикат должен становиться все могущественнее и влиятельнее.

Игра радовала не только превосходным по тем временам графическим исполнением, но и своей извращенной жестокостью. Например, вам нужно уничтожить одного конкретного человека, и ваша жертва затерялась во многочисленной толпе. Что же делать? Выход прост — сжечь из огнемета всю толпу. Такие ситуации в игре встречаются сплошь и рядом. Игра эта приобрела такую популярность, что ее версии появились практически на всех платформах, включая шестнадцатибитные телеприставки и исключая разве что восьмибитные машины. Но вот продолжения ждать пришлось очень долго. Конечно, фанатов порадовал набор новых миссий North American Revolt «Северо-Американская Революция», но набор новых миссий и полноценное продолжение — это все-таки две разные вещи.

Что нового ждет вас в этой игре? Как и во всех продолжениях старых хитов, изменилось прежде всего графическое исполнение — и изменилось очень кардинально. Если вы помните, в первой части вы видели все происходящее в изометрической проекции (вид сверху и немного сбоку), во второй части графика стала полностью трехмерной — угол зрения постоянно меняется. Но это происходит не по прихоти машины, как, например, в трехмерных единоборствах, а по вашему желанию — вы варьируете его сами, поворачивая пейзаж вокруг своих бойцов. Подобная возможность оказывается порой как нельзя более кстати — например, в такой момент, когда ваши подопечные зашли за стену дома.

Изменился также и сам игровой процесс — нет ничего невозможного в том, чтобы, сидя за рулем машины, на полной скорости давить прохожих. Здания также не являются чем-то незыблемым — все, что вы видите на экране, вполне реально превратить в груду щебенки. Конечно, на первых уровнях у вас нет такой возможности, вы можете лишь расстреливать прохожих из шестиствольных пулеметов, но как только в ваше распоряжение попадает более мощное оружие, эту возможность можно, а порою даже и нужно реализовать.

К сожалению, надежды на то, что станет доступным переключение на «вид из глаз» любого из киборгов, не оправдались. Может быть, такая возможность и есть, но мы пока что не знаем, как это сделать. Однако существует возможность переключиться на вид «со спины» — что тоже выглядит очень эффектно. Как легко догадаться, никуда не делась и извращенная жестокость. Наоборот, благодаря современному графическому оформлению массовые убийства выглядят еще более привлекательно. Надеемся, что эта игра понравится не только фанатам первой части, но и тем, кто впервые столкнулся с ее жестоким и мрачным миром.

Necrodome

Вы любите гонки? Вы любите Doom? Вы любите и то и другое? Значит, вам понравится своеобразный гибрид хороших гонок с хорошим трехмерным боевиком. Нечто наподобие Quarantine, но гораздо круче. «Гораздо круче?» — усомнитесь вы, если еще помните мрачный колорит этой замечательной игры. Но стоит вам увидеть Necrodome — и ваши сомнения рассеются.

Вам предстоит сесть за руль монстроидальной бронемашины, несущей мощное пулеметно-лазерно-ракетное вооружение, и снова заняться своим любимым делом — крушить все и вся. Не будем углубляться в хитросплетения сюжета. Если свести его к двум словам, то перед вами очередная вариация на вечную тему светлого тоталитарного будущего — власть в Америке захватили плохие парни, а всячески притесняемым, убиваемым, сажаемым в концлагеря, приносимым в жертву древним богам хорошим парням остается надеяться только на вас.

SVGA-графика высокого разрешения придает разворачивающейся на экране вашего монитора бойне завораживающую красоту. Действие игры переносит вас в древние храмы (откуда они только взялись на территории США?), военные базы и прочие негостеприимные места. Враги, будучи задавленными или расстрелянными, живописно разлетаются каскадами конечностей, внутренних органов и багровых брызг. Деревья, преградившие вам дорогу, превращаются в мелкую щепу, колонны и столбы — в месиво обломков; вражеские лазерные установки и бронемашины живописно взрываются... и всем этим пиршеством смерти и разрушения вам придется любоваться чуть ли не ежесекундно. Впрочем, круша все подряд, следует соблюдать некоторую осторожность — мы, например, не поленились разнести все колонны, поддерживающие крышу древнего храма, — как и следовало ожидать, крыша рухнула и придавила машину.

Управлять монстроидальным броневиком возможно не только из кабины. Если вам хочется, вы можете забраться в башню на крыше машины и стрелять из спаренных боевых лазеров. Правда, вам в это время придется стоять на месте. У

нас есть непроверенное (пока еще) предположение, что при игре по сети один игрок способен управлять движением и пулеметами, а другой — сидеть в башне и палить из лазеров.

Если ваша машина подбита — ничего страшного. Вы некоторое время можете походить пешком и пострелять из шестиствольного крупнокалиберного пулемета. Правда, герой игры не обладает запасом живучести героев трехмерных аркад, и, оказавшись вне борта монстроидального броневика, он уже не жилец. Пара метких вражеских выстрелов — и все. Единственный путь к спасению — это успеть вовремя добежать до точки старта — если вы чуть подождете, то сверху свалится еще одна точно такая же монстроидальная машина, в которую можно залезть. Впрочем, если машина вам не нравится, вы можете ее взорвать и катапультироваться (пара таких катапультирований со взрывами, и вы труп). Не совсем ясно, зачем в игре предусмотрена такая возможность, но раз она существует, то, значит, это зачем-то нужно.

К недостаткам игры можно отнести лишь обилие управляющих клавиш, более подходящее для серьезного имитатора, нежели аркадной игры. Например, ваша машина разворачивается по такому же принципу, как и танк или БТР — ведущие колеса на одной стороне останавливаются, а на другой — продолжают вращаться. Правда, обилие клавиш управления обусловлено необходимостью обеспечить всю полноту игровых возможностей, причем все клавиши одновременно вам не понадобятся. А научиться быстро ездить и метко стрелять вы сможете довольно быстро.

Star Control-3 / Звездный контроль-3

Нынешний год выдался урожайным на продолжения суперхитов. Вот и такой суперхит, как Star Control, обзавелся наконец третьей частью. В чем же причина неослабевающей популярности этой серии? Пожалуй, одной из главных причин можно назвать многогранность этой игры — ее сложно отнести к какому-нибудь одному игровому жанру. Она позволяет вам попробовать себя в роли дипломата, торговца, полководца, исследователя и пилота одновременно. Бескрайняя Галактика заселена множеством разумных рас, и вы должны найти союзников в этом многообразии самых причудливых существ и созданных ими цивилизаций. Ну а врагов искать не придется, они и так имеются, главное — не нажить себе новых недругов. Дипломатические переговоры, межзвездные перелеты, исследования других планет, звездные битвы — все это, конечно, очень увлекательно, но требует большого количества времени. К тому же заниматься всем этим приходится в одиночку, наедине с компьютером. Но если вам просто хочется поиграть вдвоем во что-нибудь более скоротечное и требующее быстрой реакции, то Star Control дает вам и такую возможность — пожалуйста, к вашим услугам режим Super Melee — ожесточенные битвы в космическом пространстве. Обилие самых разнообразных боевых космических кораблей, наделенных всем многообразием возможностей, делало этот режим игры более интересным, чем иные игры-единоборства.

Чем же отличается Star Control-3 от своих предшественников? Во-первых, вполне современным графическим оформлением — игра, которая не смотрится, в

наши дни не будет пользоваться спросом. Прекрасно выполненные трехмерные заставки, весьма впечатляюще изображенные представители экзотических рас, космические корабли, созданные в трехмерном редакторе, — все смотрится очень даже неплохо. Ну а как же обстоит дело с содержанием? Основная концепция игры осталась прежней, но некоторые изменения бросаются в глаза. Например, вам теперь уже не нужно спускаться на поверхность далеких планет за полезными ископаемыми. Достаточно построить на планете базу, и все полезное, что есть в ее недрах, будет выкачано уже без вашего участия, а вам останется лишь время от времени прилетать на планету и опустошать переполненные склады. Планеты можно заселять расами-союзниками. Например, если вы спасли какой-нибудь галактический народ от уничтожения, вы можете прозрачно намекнуть спасенным, что «за так» никто никого от уничтожения не избавляет, и поэтому придется им, например, заселить такую-то планету и подобывать там такие-то ископаемые. Правда, разнообразных инопланетян следует селить на планетах с подходящими для них условиями, а иначе, например, тех — спасенных — уничтожат не мытьем, так катаньем не враги, так климат и каторжный труд. К тому же две разные расы на одной планете, как ни странно, сосуществовать не могут.

Порадует третий Star Control и поклонников режима космических битв. Битвы теперь выглядят более чем впечатляюще — трехмерные корабли, четко прорисованные взрывы, великолепно выполненные планеты и астероиды. Но все-таки главное — не оформление, а сама игра — вас ждут новые корабли с новыми возможностями, и большая часть старых также никуда не делась. Космические битвы вспыхнут теперь с новым ожесточением. В общем и целом Star Control 3 ничуть нас не разочаровал и полностью оправдал ожидания.

Red Alert / Красная угроза

Red Alert, или «Красная угроза» (или в переносном смысле — состояние повышенной опасности), является prequel, то есть временной предшественник Command & Conquer. Сюжет довольно прост: Гитлеру не удалось прийти к власти в Германии, так что Вторая мировая война была непосредственно развязана «Старым Джо» — Иосифом Сталиным. Танки с серпом и молотом несут измученным пролетариям Западной Европы светлые коммунистические идеалы; однако пролетарии почему-то не проявляют особого восторга и защищаются. Время действия — 50-е годы нашего века — начисто исключает вариации на тему тибериума, ведь комета еще не успела упасть на планету. Соответственно вместо тибериума игрокам приходится добывать полезные ископаемые в самых обычных шахтах. Вместо харвестеров в игре применяются грузовики.

В игре представлено свыше 30 видов новых строений и техники. Пока что известны лишь некоторые из них: диверсанты, строители, боевые псы, шпионы, воры, минные поля, катушки Теслы, врачи, эсминцы, крейсеры, подводные лодки, МИГ'и, десантники и корабельные верфи.

Летающие и даже плавающие боевые машины в принципе попадались и в Command & Conquer, но там существовали явные трудности в управлении ими. Ракетные катера вообще не строились, а давались только в качестве «наследства» — не говоря уж о том, что они могли лишь предельно тупо курсировать по речке

туда-сюда и не были способны ни на какие маневры. Воздушные машины были куда более самостоятельными, но зато имели один крупный недостаток: выбрать их во время полета можно было только с помощью клавиатуры и заранее назначенных комбинаций. В Red Alert игрок обладает полной свободой в управлении наземными, воздушными, морскими и подводными единицами.

Утверждается, что искусственный интеллект компьютерных игроков значительно улучшен. Компьютер на ходу учится подлым хитростям у своих живых соперников и тут же применяет их на деле — захватывает строения, более разумно подходит к строительству базы и т. д. Для любителей сразиться с живым соперником предусмотрена поддержка локальной сети и даже Internet.

Кстати говоря, вы уже выбираете не просто цвет, а страну, за которую будете выступать. Пусть отличия между странами не столь драматичны, как между NOD и GDI в Command & Conquer, тем не менее каждая страна обладает своими собственными возможностями и показателями.

В игре будет внедрен целый ряд интересных возможностей, подсказанных ее поклонниками. Например, возможность возведения и разрушения мостов через реки заставит думать о комплексной обороне базы вместо примитивной концентрации сил возле единственной переправы. Или другой пример: минные поля и огневые точки можно будет строить на удалении от базы. Или еще один: единицы могут не только ходить по твердой земле, но также и лазать по горам, нырять и плавать в воде.

Наконец осталось лишь сказать пару слов о внешнем облике игры. Для пользователей DOS мало что изменилось — Red Alert идет в том же разрешении 320×200, к тому же отпадает возможность игры по Internet. А вот те, кто живет под Windows 95, порадуются SVGA-графике разрешения 640×480.

Хиты ближайшего будущего

Diablo

Нельзя сказать, что ролевые игры в последнее время пользуются особенной любовью разработчиков. И все же фирма Blizzard, более всего известная прославленным и имеющим громадное число поклонников сериалом Warcraft, решила сказать свое слово в этом жанре. Результатом этих усилий стал Diablo — ролевая игра с аркадным уклоном, в которой применен изометрический вид (как в Ultima 8 или Druid: Daemons of the Mind), более традиционный, чем набирающий популярность вид из глаз героя.

Что же, помимо вида, отличает Diablo от подобных игр? Прежде всего, двигавшее создателями игры желание удовлетворить запросы как можно большего числа геймеров самых разных категорий. По этой причине в Diablo может соревноваться сразу несколько участников. Можно спуститься в подземелья в одиночку, однако для большей увлекательности лучше объединиться с друзьями по модему или локальной сети. Обычно предполагается, что вы и ваши друзья будете помогать друг другу в сложных местах, но никто не запрещает устроить драку за какой-нибудь особо ценный предмет. Хотя даже в этом случае в некоторых местах игрокам придется волей-неволей объединить усилия, иначе успех будет заведомо невозможен.

Кроме того, каждая партия в Diablo уникальна и неповторима. В игре нет спланированного заранее приключения, перед началом каждой новой игры создается случайный лабиринт: генератор произвольным образом разбрасывает комнаты, коридоры, монстров, ловушки и сокровища.

Игроки могут выбрать своего персонажа из трех вариантов: воин, лучник или маг. У каждого типа имеются как свои достоинства, так и недостатки. Однако, в отличие от многих ролевых игр, никому из персонажей не запрещается пользоваться тем или иным предметом или заклинанием. Хотя воин лучше управляется с мечом, нежели с магией, он все равно может пускать в ход заклинания и пользоваться волшебными предметами.

Наконец, графическое ядро спроектировано так, чтобы игрок действительно почувствовал себя в игровом мире. Графика режима SVGA и полностью синтезированные ландшафты предоставляют эффектное поле для исследований, нисколько не затрудняя видимости происходящего. Персонажи даже смогут на время выбраться из лабиринта на поверхность, в город, и там продать или обменять найденные ими ценные предметы. Таким образом, персонажи могут восстанавливать свои боевые качества и продолжать подвиги.

Фирма Blizzard уже доказала свое высокое мастерство в играх реального времени. Если судьба Diablo на игровом рынке будет столь же завидной, как и судьба Warcraft, то он может стать одним из самых популярных игровых явлений года.

Murder, Death, Kill / Убийство, смерть, уничтожение

По кровожадности названия Murder, Death, Kill или, сокращенно, MDK (то есть «Убийство, смерть, уничтожение») явно держит пальму первенства среди всех игр. Судя по обнародованным подробностям, игра действительно будет довольно жестокой и мрачной.

Название фирмы Shiny Entertainment прочно связывается у любого геймера, прежде всего, с играми сериала Earthworm Jim, которые пользовались громадным успехом на целом ряде игровых платформ (включая и PC). Shiny Entertainment собирается продолжить свои изыскания в области платформенных игр. Казалось бы, придумать здесь что-нибудь новое попросту невозможно, и все же MDK вполне может стать чем-то особенным.

Первоначально игра предназначалась для мощной игровой приставки Nintendo 64, но потом планы изменились, и сейчас разработка MDK ведется для PC.

Сюжет банален до ужаса — на Землю проникли скверные инопланетяне и с азартом принялись истреблять homo sapiens как биологический вид. С космической станции на планету спускается благородный супермен в компании механической собаки и восстанавливает порядок, то есть убивает всех инопланетян.

Создатели игры заявляют, что ими создан истинно трехмерный мир. Скажем, в Doom или Duke Nukem 3D уровни имеют четкие границы, а их задние планы представляют собой обычную картинку, сквозь которую пройти невозможно. В то же время в MDK исследование мира оказывается существенно более объемным; память компьютера забивается на все 100%. Картина дополняется графикой SVGA, отличающейся особым качеством: все текстуры хранятся в максимальном разрешении. Это означает, что вблизи они не станут распадаться на квадратики (частая болезнь, особенно наглядно проявляющаяся в Doom), а будут выглядеть именно так, как того хотели создатели.

Наиболее оригинальной задумкой в игре можно считать временное переключение типичного для платформ «вида сбоку» на «вид из глаз» в духе Doom. Такого совершенно определенно не встречалось еще нигде.

Ecstatica-2

Примерно год назад Ecstatica произвела настоящий фурор... ну, даже если и не фурор, то ОЧЕНЬ хорошее впечатление своей оригинальной методикой синтеза движения. Если раньше трехмерные приключения связывались исключительно с угловатыми фигурами и неуклюжими движениями персонажей Alone in the Dark и Bioforge, то примененный в Ecstatica принцип «сбора» фигуры из эллипсоидов обеспечил новый стандарт качества и реализма. Как ни удивительно, особых подражаний не последовало, и Ecstatica осталась единственной в своем роде — и будет таковой вплоть до выхода продолжения.

Действие Ecstatica-2 начинается практически сразу же после завершения сюжета основной игры, всего через несколько дней после основных событий. Герой возвращается в свой замок и видит, что в нем что-то изменилось, а поблизости нет ни одной живой души.

Оказывается, Владыке Демонов совсем не понравилось, что вы спасли деревню, и он снова послал свои орды на Землю. Никаких завоеваний, задача предельно проста — уничтожить лично вас. Кстати говоря, первая засада поджидает уже на самых первых секундах игры.

Самым главным улучшением в игре, конечно же, является применение графики SVGA. Ecstatica-2 работает в Windows 95, а при создании игры была использована набирающая популярность библиотека DirectX. Даже на медленных Pentium игра идет с совершенно нормальной скоростью, без каких-либо торможений — в том числе и при наличии нескольких движущихся объектов на экране.

Кроме того, был внесен ряд косметических новшеств: увеличилось число разнообразных приемов и движений, используемых персонажем, переработан подход к «переключению камеры». Например, из игры исчез один из раздражающих недостатков — переключение камеры во время сражения, при котором игрок терял ориентацию в происходящем.

Amok / Бешенство

Очень часто аркадные игры называют такими ласковыми неофициальными терминами, как «леталка», «стрелялка», «бродилка». Если исходить из такой немудреной терминологии, Amok смело можно назвать «плавалкой». Добро пожаловать в подводное царство. Вам предстоит взять на себя управление агрегатом, который мы условно назовем «боевой батискаф». По большому счету перед вами трехмерная «леталка-крошилка», действие которой перенесено в толщу воды.

Скоро, очень скоро человечество, вычерпав ресурсы из суши, начнет активно разрабатывать месторождения металлов и залежи нефти на морском дне. Конечно, на первый взгляд эти ресурсы кажутся неисчерпаемыми. Но на самом-то деле они исчерпаемы — и еще как исчерпаемы. И за право первым исчерпать эти ресурсы разгорится ожесточенная борьба. Морские глубины станут ареной ожесточенных сражений. Дно океанов и морей усеют обломки подводных боевых машин, на поверхность океана будут всплывать мертвые аквалангисты, пестрыми хитросплетениями кораллов покроются руины разгромленных подводных баз. Но принять участие в подводных войнах вы можете уже сейчас. Amok предоставит вам такую заманчивую возможность.

Идею вообще-то новой не назовешь — в свое время существовала такая мрачноватая игра — Subwar 2050. Это был имитатор боевой подводной лодки, сражающейся в глубинах с численно превосходящим противником. Действие игры также разворачивалось в мире, где люди испытывают большие проблемы с природными ресурсами, и гигантские транснациональные корпорации ведут борьбу за обладание морским дном не на жизнь, а на смерть. Это была серьезная игра с

мрачноватой давящей атмосферой — вы как будто действительно чувствовали всю многометровую толщу воды, нависшую над вашей боевой машиной. Amok же представляет собой более жизнерадостную игру, относящуюся не к имитаторам, а именно к аркадам.

Вам даны четкие боевые задачи — уничтожение подводных военных объектов противника. Но к уничтожению одних только подводных баз и опорных пунктов игра не сводится — ликвидировать можно буквально все, что попадет в поле зрения. Например, акул — несчастные рыбы, павшие от вашей руки, живописно всплывают брюхом кверху. Уничтожение обитателей подводного царства вовсе не является бессмысленной жестокостью — как ни странно, те же акулы вполне могут причинить вашей бронированной боевой машине серьезные повреждения. Впрочем, куда более тяжелые травмы наносят вашему батискафу стаи вражеских аквалангистов, скорострельные пушки и прочие средства, которые противник припас, чтобы помешать вам выполнить боевую задачу. Как и во всех аркадных играх, на морском дне вы сможете отыскать множество полезных предметов — здоровье, защиту, оружие. Оружие, кстати, отличается некоторым разнообразием — ваш батискаф может швыряться бомбами, выпускать тучи ракет и палить из крупнокалиберного пулемета.

Если вы полагаете, что в этой игре вам придется всего лишь плавать, вы ошибаетесь — ваш батискаф умеет не только плавать, но и просто ходить по морскому дну, превращаясь в подобие боевого робота, вернее, в его глубоководную разновидность.

Благодаря качественной трехмерной графике подводное царство, ставшее ареной жарких битв, выглядит очень впечатляюще — профессиональные водолазы наверняка будут в восторге от этой игры. Пока что вышла только демо-версия Amok, будем надеяться, что и полный вариант не заставит себя долго ждать.

G-Nome

Еще не скоро на поля сражений выйдут такие грозные машины смерти, как боевые роботы. Но уже сегодня вы можете принять самое активное участие в жарких сражениях далекого будущего. Стальные гиганты попирают поверхность далеких планет, сметая волной огня вражескую технику, детали рельефа и вообще все, что окажется в поле зрения. Возможность полюбоваться полем боя из кабины стального колосса вам дают симуляторы боевых роботов.

G-Nome — одна из новинок данного жанра. Пока что (на момент написания статьи) существует лишь демо-версия этой игры. Получить из этой «демки» представление о сюжете нельзя — кто с кем и за что воюет, не совсем ясно. Но вот зато становится ясно, как выглядит эта война. Графика высокого разрешения делает ожесточенные сражения на редкость реалистичными — детально прорисованы и пейзажи, обрамляющие поле боя, и военная техника, и живописные взрывы, и языки пламени, и брызги дымящихся осколков. Все же графика чуть похуже, чем в знаменитых Mechwarior и Earthsiege. Но не намного — зияющей пропасти между этими играми нет.

В этой игре вы можете не только управлять боевым роботом — если ваш робот подбит, вы способны катапультироваться и продолжать бой уже в качестве пехотинца, вооруженного лазерной винтовкой. При благоприятном стечении обстоятельств вы можете захватить вражеского робота и продолжить бой уже на трофейной технике. Пилоты вражеских машин тоже успевают катапультироваться — рядом с грудой пылающих обломков обычно суетится маленький человечек, который усердно поливает вас огнем своего лазера. Отвлечь его от этого занятия более чем просто — наводите прицел, нажимаете на гашетку, и на песок оседают багровые ошметки.

Даже если вашему роботу ничего не грозит, все равно ничто не мешает вам катапультироваться и пересесть, скажем, на борт бесхозного танка или захватить турель — стационарную лазерную установку, заливающую окрестности дождем смертоносных лучей. Если уже первая миссия открывает перед вами такие богатые возможности, то какие же сюрпризы ждут нас, когда выйдет полная версия этой игры?

Star General / Звездный генерал

Еще одна с нетерпением ожидаемая игра — она продолжает знаменитую серию «Генералов» фирмы SSI (Panzer General, Allied General, Fantasy General). Теперь вам снова предстоит примерить фуражку генерала, но на этот раз — генерала далекого будущего. Вас ждут ожесточенные битвы и в безбрежных просторах космоса, и на поверхности далеких планет. Конечно, основная концепция игры, присущая практически всем без исключения wargame, не претерпела кардинальных изменений, сохранилось даже большинство иконок в многочисленных меню, знакомых вам по предыдущим играм этой серии. Перед вами все то же игровое поле, разбитое на шестигранные клетки-гексы, по которому вы передвигаете ваши армии. Но тем не менее назвать эту игру Panzer General, действие которого перенесено в пространстве и времени и под стать антуражу изменены боевые единицы, никак нельзя.

Во-первых, вам придется вести два принципиально разных вида сражений — космические и наземные, а значит, перед вами два принципиально разных набора войск, да и боевая задача становится намного сложнее — поражение в глубинах космоса сводит на нет успехи битв, выигранных на поверхности планет. Во-вторых, существенно изменена и экономика в этой игре. Теперь вы можете не только закупать армии, вкладывать деньги в развитие новых военных технологий, но и торговать с другими космическими державами. Ну а международная торговля подразумевает наличие дипломатии — держава, с которой вы ведете войну, как легко догадаться, ничего вам не продаст, да и у вас ничего не купит. Так что вы теперь решаете не только чисто военные проблемы, помимо генеральской профессии вам предстоит освоить еще и профессии торговца и дипломата.

Благородные жулики, или «в Квейке читов нет!»

> Попал думер на небо, а Апостол Петр ему говорит: «Непонятный ты какой-то, на рай не тянешь, в ад вроде жалко... Давай сделаем так: я три твои желания исполню, а потом в ад отправлю» — «Ладно, — говорит думер. — Первое мое желание — IDDQD, второе — IDKFA». — «А третье?» — «А ну его, третье! Посылай в ад поскорее!»
>
> Анекдот про думера

> id Software, as in our previous games, has removed all cheat codes from Quake. (Как и во всех наших предыдущих играх, id Software убрала все cheat-коды из Quake)
>
> manual.txt, раздел «Cheat codes»

«Секретные» коды, которые есть почти в каждой игре, перестают быть секретными буквально на следующий день после ее выхода. Создатели игр утверждают, что эти коды предназначены в первую очередь для облегчения процесса тестирования и отлавливания ошибок в игре. Однако те же создатели не убирают «отладочных» команд из окончательной версии игры, скорее всего для создания дополнительной рекламе игре, ведь обсуждение cheat-кодов может значительно повысить количество упоминаний об игре в геймерских конференциях и даже в специальной прессе. Кроме того, cheat-коды можно рассматривать как своего рода предохранительный клапан. Ведь очень сложно создать игру, которую с одинаковой легкостью проходили все категории геймеров, да и кто будет покупать заведомо легкую игрушку? А то, что для одной категории составляет всю прелесть и привлекательность игры, может вывести из себя менее ловких или просто обладающих меньшим запасом времени геймеров. Сколько времени может уделить игре среднестатический PC геймер, например, в Штатах, если этот среднестатистический геймер (пол — мужской, возраст от 20 до 30 лет) днем работает в каком-нибудь офисе, а играет вечером, чтобы оттянуться от дневных забот? И само собой разумеется, в свое свободное время он хочет не головой о стенку биться, а получать удовольствие от игры. Вот и получается, что cheat-

коды иногда способны компенсировать некоторые неудачные моменты в игре, спасти игрока от разочарования в фирме, а самой фирме помочь сохранить клиента. Не следует забывать и о том, что многие, закончив играть «по-честному», с не меньшим удовольствием и азартом проходят игру, вооружившись коллекцией «читов». Ведь действительно приятно пройти «в режиме бога» там, где совсем недавно приходилось прятаться за каждый выступ, или сорить деньгами там, где раньше надо было экономить каждую копейку. Но «секретные» коды способны также серьезно испортить игру, лишив ее всяческой сложности, а в некоторых случаях просто превратив игру в слайд-шоу. Поэтому при использовании кодов рекомендуется соблюдать умеренность, помогающую получить от игры максимум удовольствия, а также помянуть добрым словом авторов игры, запрограммировавших эти коды и настырных хакеров, их раскопавших. Enjoy!

Старый добрый Arcanoid: Revenge of DOH

Набрав на экране с таблицей рекордов DEBBIE S, можно получить бесконечную жизнь. Потеряв на каком-либо из уровней последнюю машинку-биту, надо дождаться заставки, нажать [Caps Lock], а затем набрать DALEY-88. Это позволит продолжить игру с того же уровня. Если вместо DALEY-88 набрать MAGENTA, то можно пропускать уровни, нажимая на клавишу [S].

Afterlife

Чтобы получить десять миллионов медяков в любой момент игры, надо набрать $@! (Примечание: Пользоваться этим кодом можно только несколько раз за игру.) Любилям Sam and Max hit the road настоятельно рекомендуется набрать три раза SAMNMAX.

Eradicator

Примечание: По непровереным сведениям, коды работают только в демо-версии.

fushipi	Непобедимость.
guns	Полный боезапас.
xmas	Все предметы.
tunnel	Можно проходить сквозь стены.
bloodlust	Увеличение мощности оружия.
2krad4u	Самоубийство.
sputnik	Полная карта.
amobject	Полная карта со всеми объектами.
aimove	Враги резко тупеют.

Gene Wars

Можно значительно увеличить свои ресурсы, записав и восстановив игру под названием BUY A PLAYSTATION.

Havoc

Коды вводятся после нажатия клавиши табуляции [Tab].

AAA	Восстановить боезапас.
SSS	Восстановить щит.
MMM	Теплонаводящаяся ракета.
VVV	Еще одна жизнь.

Heroes of Might and Magic

Единственный код, известный для этой игры, показывает всю карту: 101495.

Hexen

SATAN	Непобедимость.
NRA	Полный боезапас/все оружие/восстановление доспеха.
INDIANA	По 25 штук всех предметов.
REVEAL	Вся карта уровня.
SHERLOCK	Все части головоломки.
DELIVERANCE	Превращает в свинью.
BUTCHER	Автоматически убивает всех чудовищ на уровне.
LOCKSMITH	Все ключи.

Earthworm Jim

ITSAWONDERFUL	Лишняя жизнь.
HATMAN	Превращает Джима в Хатмена.
ONANDONANDON	Максимальное количество продолжений.
POPQUIZHOTSHOT	1000 пуль.
SLAUTHERHOUSE	Доступ к 5 первым уровням игры.

Rebel Assault II

Для того чтобы войти в режим мухлежа, необходимо нажать [Alt]+[P] в меню выбора уровня, в ответ на первое приглашение набрать LETGO, а на второе ISNOTRY. После этого в игре будут действовать следующие комбинации:

[Alt]+[L]	Бесконечное число жизней.
[Alt]+[J]	Пропустить главу.
[Alt]+[M]	Просмотреть все видеоролики.
[Alt]+[P]	Автопилот (и автострелок)

Toshinden

В меню выбора персонажа набрать GIMMEJIM и сдвинуть селектор влево до упора.

Mechwarrior II: Ghost Bear Legacy

Нажать Ctrl + Alt + Shift и набрать код:

KENT	Неуязвимость.
CLARK	Способность видеть сквозь предметы.
PUTZ	Закончить миссию.
DORCS	Показать создателей игры.
PALEX	Уничтожается текущая цель.
BURR	Отключить термонаведение.
THUNDROS	Бесконечный боезапас.
KABOOM	Уничтожить всех!
DRONE	Перевести камеру в свободный режим.
JUMBO	Добавляет возможность прыгать любому типу боевой машины.
CRILLION	Бесконечное количество горючего для прыжков.
MERLOCK	Отключить ускорение времени.
SPEEDYGONZALES	Ускорение времени.
VOYEUR	Мини-камера
TIK	Сферы столкновения.

MechWarrior II: Mercenaries:

Опять придется держать Ctrl + Alt + Shift одной рукой, а второй набирать:

superfunkicalifragisexy	Неуязвимость.
iseenfireandiseenrain	Бесконечный боезапас.
ooohhhlllaaalllaaa	Термонаведение.
itsdabooomb	Текущая цель самоуничтожается.
crazysexycool	Бесконечное количество горючего для прыжков.
inmybeautifulballoon	Если очень хочется попрыгать.
likethecomstarbaby	Миссия заканчивается успехом.
ontimeeverytime	Ускорение времени.
antijolt	Замедление времени.
bubbleboy	Сферы столкновения.
beholdmyglory	Камера в свободном режиме.
undflashyflashy	Автоматическое группирование оружия (огонь из всех стволов).
walkthisway	Враги сами лезут под выстрел.
wediditagain	То же, что и DORCS в Ghost Bear Legacy.

Desert Strike

Войдите в экран настройки параметров (Options Screen). Наберите код Waterfall, и теперь, когда вы нажимете F12 у вас появится возможность включить или выключить неограниченный запас боеприпасов и топлива.

Если вам слегка поднадоел уровень игры, на котром вы в данный момент находитесь, вы можете прескочить на следующий уровень, нажав на Q.

Settlers-2

Для ускорения игры необходимо набрать THUNDER. В правом верхнем углу появится восклицательный знак. Комбинации от Alt+1 до Alt+6 ускоряют игру (Alt+6 обеспечивает самую высокую скорость).

Total Mayhem

Коды можно набирать как на базе, так и во время боя. В обоих случаях для активизации cheat-режима надо набрать Ctrl+Shift+Cheat, что позволит использовать следующие коды:

На базе:

CTR+E	Дает по 1000 очков опыта каждому солдату в конце задания (не всегда срабатывает).
CTR+C	1000 кредиток.
CTR+A	В оружейной можно купить все виды оружия.
CTR+N	Позволяет перескочить на следующую миссию.

Во время боя:

CTR+P	Перемещает всех солдат
CTR+I	Делает всех «своих» солдат непобедимыми.
CTR+R	Полностью восстанавливает энергию, щиты и здоровье, а также оживляет убитых солдат.
CTR+M	Выключает / включает монстров.

Witchaven II

Для активации кода необходимо нажать клавишу Back Space, ввести нужный код и нажать Enter.

MARKETING	Неуязвимость.
WEAPONS	Все оружие.
HEALTH	Восстановить здоровье.
ARMOR	Восстановить доспех.
STRENGTH	Подкачка силы.
POTIONS	Все эликсиры.
SPELLS	Все заклинания.
KEYS	Все ключи.
INVIS	Невидимость.
LEVEL (номер уровня)	Перескочить на любой уровень.

Lion King

Вы сможете переходить на любой уровень, если в главном меню наберете слово Dwarf. Теперь во время игры нажатием клавиши L вы сможете переходить на следующий уровень.

Doom-2

В любой момент игры вы сможете ввести следующие коды:

IDBEHOLDx	где x — одна из букв (при помощи этого кода вам не придется искать полезные предметы).
A	полная карта уровня.
I	полная невидимость на минуту.
L	освещение уровня на две минуты.
R	противокислотный костюм, действующий ровно минуту.
S	впасть в состояние «берсеркера».
V	бессмертие, действующее полминуты.
IDCLEVnn	переход на любой уровень игры, где nn — двухзначный номер уровня (01...32).
IDCLIP	получить возможность ходить сквозь стены.
IDDQD	режим бога, полная неуязвимость.
IDDT	при первом введении полная крата уровня, при повторном — точное местоположение всех предметов.
IDKFA	все оружие, все боеприпасы, все ключи.
IDMYPOS	посмотреть на свои координаты.

Heretic

QUICKEN	режим бога (полная неузвимость).
RAMBO	все оружие и полный боекомплект.
GIMME (a ... j) (1 ... 9)	если вам не хочется бегать по всему уровню в поисках артефактов, вы можете получить их при помощи этого кода (буква — артефакт, следующая за ним цифра — количество артефакта — в штуках).
a) Ring of Invincibility	позволит вам стать неуязвимым для Shadow.
b) Sdow Sphere	вы станете частично невидимым, и вас будет сложнее убить.
c) Quartz Flask	восстановить потраченное в схватке здоровье.
e) Tomb of Power	сделать оружие более мощным и смертоносным.
f) Torch	осветить темные места.
g) Time Bomb	бомба замедленного действия.
h) Morph Avurn	превращает врагов в цыплят.
i) Wings of Wrath	возможность полетать по воздуху.
RAVSKEL	все ключи у вас в кармане.
RAVMAP	карта всего уровня.
KITTY	возможность ходить сквозь стены.
ENGAGE x x	выбор уровня (первая цифра — номер эпизода (1 ... 3), вторая цифра — номер уровня (1 ... 9)).
PONCE	полный запас здоровья.
SHAZAM	мощность оружия многократно возрастает, но длится это удовольствие ровно полминуты.
MASSACRE	все враги на уровне мгновенно умирают.

COCKADOODLEDOO	переводится это длинное слово как «Ку-ка-реку». Введите его и станете цыпленком.

Два следующих кода — приколы над id Software (см. коды к Doom-2):

IDDQD	мгновенная смерть.
IDKFA	потеря всего оружия.

Jungle Strike

Вы можете получить бесконечный боезапас для всех видов оружия, бесконечное количество жизней и бездонную емкость бензобаков, если в начале игры нажмете Esc, затем нажмете F1, затем неберете Chicken, а затем снова нажмете Esc. Переход с уровня на уровень так же, как и в Desert Strike, осуществляется нажатием на клавишу Q.

Magic Carpet

Нажмите Pause, затем нажмите I, а затем набирайте код Ratty. Затем по вашему выбору можете нажать следующие клавиши:

Alt+F1	получить все заклинания.
Alt+F2	получить большой запас маны.
Alt+F3	убить всех врагов на уровне.
Alt+F4	разрушить все вражеские замки.
Alt+F5	Разрушить все воздушные шары, собирающие ману.
Alt+F6	увеличить запас энергии.
Alt+F7	убить всех монстров.
Shift+C	перейти сразу в конец уровня.

Для перехода на любой уровень наберите Carpet — LevelX, где X — порядковый номер уровня.

Master of Orion

На главном экране нажмите Alt и Galaxy — и вам станут доступны все планеты. Также на главном экране нажмите Alt и Events — и вы отключите Random Events. В меню Planets нажмите Alt и Moola — и вы получите 100 bc.

Syndicate

Коды следует вводить при запросе о названии компании.

Watch the clock	ускоритель времени.
To the top	выбрать любую миссию.
Rob the Bank	получить 1 000 000 000 долларов.
Cooper team	получить еще немного денег.

Theme Park

Введите свое имя Horza. Теперь нажимайте следующие клавиши:

Ctrl + C	вы сможете решить проблему с финансами.
Alt + Z	выбрать любую дорогу.
Ctrl + Z	выбрать любой магазин.
Shift + Z	строить все, что вам взбредет в голову.

Wing Commander III

Вы сможете посмотреть видеоролики с любого диска, не утруждая себя прохождением, расположенных между роликами миссий, если нажмете на клавиши Shift, Del и F10, а затем наберете пароль LordBritish.

Pitfall: The Mayan Adventure

Meowmeowlikemeowman	если вы умудрились набрать все это, ни разу не ошибившись, вы получите сразу девять жизней вместо положенных трех.
Eatmorebran	если вам не хватает девяти жизней, можете получить еще и девять кредитов.
Framerate	вы сможете посмотреть весь уровень во время игры.
Letsdothetinmwarp	наберите этот пароль, находясь в меню, и там появится еще одна строчка, зайдя в которую вы сможете поиграть в одну из древних игр с не менее древней приставки Atari 2600.

Betrayal at Krondor

В верхней точке карты нажмите Alt + R. Shift +#. Удерживайте их нажатыми в течение нескольких секунд и получите нужный вам сундук. Чтобы не ломать голову над загадками, наберите пароль

6478	первая глава.
9216	вторая глава.
7702	третья глава.

Slipstream 5000

Когда вы находитесь в основном меню игры, наберите refinery. Теперь в режиме тренировки вы можете выбрать все трассы, вам будет доступно все оружие и денег у вас тоже станет гораздо больше.

Batman Forever

Наберите LULLABY, когда женщина скажет, что игра началась. Теперь вы можете выбрать любой уровень игры. Нажмите F10, чтобы убивать любого врага одним ударом. К тому же вам станет доступно все оружие.

SimIsle

Для того чтобы активировать коды взлома, вы должны записаться под одним из следующих имен:

SIMONCHICKENB	увеличивает массу машины на 100 единиц и защиту на 10 единиц.
IAINTESTEDITCO	добавляет 10 000 монет.
DEESEXTRAPIXEL	добавляет 1000 строительных материалов.
RAGSCHOCOLATESTACH	добавляет 5000 еды.
MARKSANCHOVYPIZZA	выключает агентские вознаграждения.
3527490	добавляет вам 10 квалифицированных работников.

Crusader: =No Regret=

Для того чтобы активировать секретные коды, наберите LOOSECANNON16. Тогда становятся доступны следующие комбинации:

Ctrl + F10	разрешение бессмертия.
F10	все оружие, все предметы и максимальная энергия.
H	ускорение перемещения (необходимо держать нажатой клавишу Shift).
F	показать каркас объектов.
Ctrl + V	отчет об использовании памяти компьютера.
F7	показать сетку поверх уровня.
Alt + F7	показать другую сетку поверх уровня.
Ctrl + F7	показать еще одну сетку поверх уровня.

Полезные параметры командной строки:

-warp x	переход на уровень x.
-skill x	изменение уровня сложности на уровне x (полезнее, чем предыдущий код).

Бесполезные параметры командной строки:

-asylum	выдает на экран сообщение «Enabling ENHANCED mode. (Not!)».
-demo	зацикливает показ вступительного ролика.

Darksun II

Чтобы включить отладочный режим, наберите в командной строке DSUN — K911, тогда во время игры вы можете использовать следующие комбинации клавиш:

T	вся команда поднимает уровень.
M	запомнить все «спеллы».
Alt + F2	увеличить все параметры команды.
Alt + F4	изучить все «спеллы».

Rayman

kom0ogdk	5 жизней
trj8p	99 жизней
86e40g91	10 звонков
en5gol2g	полная сила
2x2rmfmf	мощь золотого кулака
o8feh	пройти на следующий уровень
4ctrepfj	доступны все шесть миров
b76b7081	доступен скрытый Прорыв игры